

PSX EXTREME

Cena 6,90 PLN

ISSN 1502-2000 • ISSN 1502-2000

COLIN MC RAE

RALLY 2.0

35

36

OPISY

**LEGEND
OF MANA
VAGRANT
STORY
ACONCAGUA
NIGHTMARE
CREATURES 2
DRACULA
WILD
ARMS 2**

RECENZJE

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana

Legend of Mana



PSX WSTĘPNIAK

'czyli to co zwykle, tylko inaczej'

ADOK 34389

Wydawca:

GRUPA

Adres redakcji:

ul. Sienkiewicza 16, 01-657 Warszawa

tel. (022) 625 10 10, 625 10 11

redakcja: wst. 330

wydawnictwo: wst. 400 wst. 330

Redaktor Naczelny:

Paweł Wójcik (W. 330)

Zastępca Redaktora Naczelnego:

Wojciech Orlik (W. 330)

Redakcja:

Wojciech Orlik (W. 330)

Piotr Pijarski (P. 330)

Mikołaj Orlik (M. 330)

Robert Karczewski (R. 330)

Tomasz Radecki (T. 330)

Bartek Majewski (B. 330)

Tomasz Białas (T. 330)

Piotr Białas (P. 330)

Marcin Talar (M. 330)

Aleksandra Wójcik (A. 330)

Maciej Żurawski (M. 330)

Wojciech Orlik (W. 330)

Artur Wójcik (A. 330)

Artur Wójcik (A. 330)

Maciej Wójcik (M. 330)

Piotr Wójcik (P. 330)

Maciej Wójcik (M. 330)

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

Opis treści:

WAKACJE!



Nastal długi wyczekiwany okres beztreściwego gierzenia, podrywania, spania i elewania (H: gorące pozadawienia dla pewnego high-powera za "Olewkę") (Juana, co ty mi się tu wypiliś z jakimś dopiskiem?) (Mr.Sj), i być może wszystko byłoby cacz, gdyby producenci gier również nie mieli nas - Grecy - w przyszłościowych "czterech literach". W ubiegłym miesiącu odwiedziłem o szklającym się sezonie ogorowienia, który najgorzej nie tyle, że każdy z nas by sobie życzył, w kawałkach - po raz pierwszy nie dłuższego okresu czasu nie udało nam się poskładać do kupy 116 stron (to ironia! Ażur nie wakacji!). Musicie mi wierzyć na słowo - do samego końca próbowałem zdobyć nowe produkcje, ale nie dało rady, a 10 recenzji nie udało się rozciągnąć na 50 stron. Szczęście w nie-zaczęciu, wśród tej dwudziestki recenzowanych gier zdecydowanie większość to bardzo udane produkcje, więc przynajmniej jest o czym interesującym poczytać. Dodatkowo, na wstępie magazynu zachodnich, przemiłnych recz i publicystyka, co by było, jak to powiedzieliśmy, bardziej młodzieżowo - ja! to się pomyli, to znacie nasz adres (możecie pisać, żem głupi).

Z innej beki. Ostatnio bardzo rozmięszło mnie jakas lewa informacja, na jednym z zachodnich serwisów internetowych, o fikcyjnej konferencji prasowej zorganizowanej przez SONY, na której to "zjawił PlayStation" - Ken Kutaragi - rzekomo przeszedł wszystkich posiadaczy PS2 za to, że firma wycofuje się z produkcji tego sprzętu z kilku powodów, ale zaczyna prace nad PS3 - w kooperacji z firmą Microsoft (pokazuje też pierwsze zdjęcie PS3, która wygląda jak telefon Pico). Czegoś to zażyczyli ludzie nie wymyśli... A przecież pierwsza, jak i druga Sonici czują się wyzwaleni. Co dzień deplują do nas informacje na temat planowanych nowych tytułów, a jest ich niemało, o czym mediacje się przesłania na następnych stronach. Rewelacja jest na pewno wiadomość o nowej, zaskakującej wersji Sazaka. Niestety - smutna jest pogłoska dot. przesłania daty premiery PS2 w Europie. Z kolei nie wyobrażam sobie, żeby SONY nie wyrobiło się na święta Bożego Narodzenia, o bądź co bądź to załadowe 2 miesiące różnicy. Wtem, dobra się mówi, jeśli tylko mnie leży ciarna szkrzynka (H: pili ci też mogą popomóc takie stwierdzenie, hehehe!), ale zdaje sobie sprawę, że dla wielu z Was to ewe miesiąc różnicy to całe wieki. Koniec dywagacji! A teraz zapraszam do lektury PE.

Sztetwus-nerwus

Uwaga! Bardzo istotną sprawą jest zmiana cyklu wydawniczego. Do tej pory magazyn PE pojawiał się na początku miesiąca, w edycjach 10-tego. Począwszy od następnego numeru - wrześniowego, będziemy ukazywać się w połowie miesiąca poprzedzającego, czyli NUMER WRZESIŃOWY BĘDZIE MOŻNA NABYĆ W POŁOWIE SIERPNIA, październikowy w połowie września itd.

PS: W kolejnym numerze PE pragniemy zamieścić galerię z EXTREME PARTY, ale jak na razie nie mamy zbyt wiele materiałów. No, co jest, kurka weźnaci! Nie rezygnujcie zjęć!!! Buzze tykiiii
PS2: Za miesiąc kart nowego, małego Szarakalli! Oczywiście jeśli Łeki kupi to cudo...



Wydawca: GRUPA



Rzeczywiście coś nie było, co nazywało się PlayStation 2, najwyraźniej przyciągnęło wielu producentów oprogramowania, nawet tych stroniących dotychczas od konsol. Czyżby się zmieniła? Na przykład jeśli do tej pory na Szastraku strzelano First Person ze świata było szuikać, tak na "dzień dobry" na PS2 mamy ich ok. dziesięć. Czyżby również?

Tak, że SONY myśli o jakichś bardziej ambimnych grach, a nie o zwykłych arcade'ówkach.

CO NOWEGO?

PS ONE - czyli przenośny PSX

Rewolucja! 8 czerwca SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. oficjalnie zapowiedziało wydanie unowocześnionej wersji konsoli PlayStation. PS ONE (także jest oficjalna nazwa) posiada wszystkie zalety zwykłego PSX'a, a została wzbogacona o kilka rzeczy, dzięki którym możliwe będzie praca w sieci. Wyprodukowana została przy pomocy zwykłego Szastraka, chociaż jej wielkość dzięki zmniejszeniu prądu o 20%, przez co stała się odpowiednia do transportowania. Dzięki specjalnemu kablowi (kompatybilnemu również z PS2) będziemy mogli podłączyć telefon komórkowy, aby w każdej chwili mógł połączyć się z Internetem. W połączeniu ze specjalnym wyświetlaczem ciekłokrystalicznym, który pojawił się w sklepach na wiosnę przyszłego roku, PS ONE daje ogromne możliwości. Wyobraźcie sobie, że na przykład jadąc podziemnym metrem cały czas grać w ulubioną grę. Podróżując samochodem w każdej chwili możemy połączyć się z Internetem w celu sprawdzenia drogi, politycy, czy po prostu aby przeczytać najnowsze informacje. Powstaną również specjalne programy, dzięki którym będziemy mogli w pełni korzystać z dotychczasowego Internetu. Zapewnia powstanie też masa gier z obsługą gier słabych, co kolejny raz powinno okazać się, że było to dzięki schematycznym (od pewnego czasu) gier na PSX'a. Na amerykański i japoński rynek wzbogacone konsola powinna trafić jeszcze pod koniec bieżących wakacji.

Oto jej pełna specyfikacja:

Nazwa produktu: PlayStation (i) SCPN-100

Sugerowana cena: 15.000 jenów

(+podatek)

Wymiary: 193x38x144 mm

Waga: 350 g

Obsługiwane formaty zapisu danych:

PlayStation CD-ROM, Audio CD

Złącza: 2 kontrolery, 2 karty pamięci,

wyjscie A/V

W zestawie znajduje się: konsola,

Dual Shock, kabel A/V, kabel zasilający



Twardziel do PS2

Kiedy SONY zapowiedziało modyfikację amerykańskiej PS2 w celu zwiększenia miejsca na twarde dyski, wszyscy zaczęli się zastanawiać, jak to będzie wyglądać w Japonii. Sprawa się wyjaśniła, kiedy SONY zaprezentowało zewnętrzny twardego dysku, który przyczepia się do konsoli i podłącza do portu PCMCIA (to złącze zostało usunięte w amerykańskiej wersji). No i zgodnie zostało wyjaśnione - modyfikację zaczęli powoli zbierać kasę nie tylko na samą konsolę, ale na twarde dyski, kable, kable, kable... Trochę mnie to zaczyna wkurzać, że PS2 upodobała się coraz bardziej do PC, no ale co tam, mówi się trudno i żyje się dalej. [aju]

SONY ubiega piratów

W ostatnim tygodniu wakacji pojawił się w Japonii i niedługo w Polsce "PlayStation 2" o nazwie SCPN-1000. Jest to nowa konsola, która ma być bardziej przyjazna dla użytkowników, którzy nie chcą płacić za gry. W tym celu SONY wprowadziło do gry "Rainbow Six" i "The Sims" (to jest gra, która ma być bardziej przyjazna dla użytkowników, którzy nie chcą płacić za gry). W tym celu SONY wprowadziło do gry "Rainbow Six" i "The Sims" (to jest gra, która ma być bardziej przyjazna dla użytkowników, którzy nie chcą płacić za gry).

Ścierwo uderza na PS2...

ALIENS: COLONIAL MARINES

Tego się można było spodziewać, w końcu "Obcy" to nieśmiertelny temat, a sukces serii nie pozwoli zapomnieć graczom w Polsce i tak FOX INTERACTIVE zdecydowała pójść podwójną drogą: po jednej ALIENS: COLONIAL MARINES, czyli pełna część gry opartej o film. Tym razem będzie to coś na wzór RAINBOW SIX, który kilka miesięcy temu okazał się niesamowicie komercyjny z PC na PSX'a. Tym razem nie powinna być trudniejsza z grafiką czy animacją, gdyż nowy ALIEN przetransformowany będzie tylko w wykonanie na konsoli PlayStation 2. Wyobraźcie sobie to realistyczne bestie ogarnięte za każdym razem, który wystrzelił wyglądać jak w filmie i w końcu nie i uwiecznionych w samym środku tego mrocznego korytarza w tych bestii. Cóż nie są wystraszająco, że przed każdą potyczką w ALIENS: COLONIAL MARINES zawsze będzie pojawiać się "memorandum" gdyż w przeciwnym razie nie będziemy w stanie zrobić nawet pięciu kroków w przód. Za tym celujemy zapowiadającymi przepisami: pierwsze pisze jedno - obcy, za grafiką i animacją zabrakło się specjalności. Mamy też kilka animacji m.in. do filmu "Zobaczcie kosmos!" - Oj, będzie warto. Złoty jak na razie żadnych nie udostępniła, nie udostępniła też własnego daty premiery. Po prostu jej nie chciało. W następstwie [aju]



KONSOLA SONY PLAY STATION ZA JEDYNE

499 PLN



NOBI ul. Świeradowska 70

50-559 Wrocław

HURT I DETAL

TEL. 071-78-37-457

KIEROWNICA PSX TWIN TURBO

Kupisz gry za min. 195 PLN

TYLKO ZA 299 PLN

Dostaniesz rabat na akcesoria SONY

Testowanie gier na miejscu

WYSYŁKA GIER I AKCESORIÓW - GRATIS I

KONSOLE I AKCESORIA NA RATY

Piłka nie-skopana

LIBERO GRANDE 2



Po raz pierwszy w historii została stworzona gra, która nie tylko jest najlepszą, ale i najbardziej realistyczną. W grze Libero Grande 2, wyprodukowanej przez NANO, gracz może doświadczyć prawdziwej emocji i adrenaliny, grając na roli jednego z najlepszych graczy w świecie. Gra jest dostępna na konsolach PlayStation 2 i Xbox. W grze można grać online z innymi graczami. Gra jest dostępna w języku polskim. W grze można grać online z innymi graczami. Gra jest dostępna w języku polskim. W grze można grać online z innymi graczami. Gra jest dostępna w języku polskim.

Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

Ważne! Kontroler wyposażony będzie w dodatkowe przyciski, które pozwolą na łatwiejsze sterowanie.



Ważne! Kontroler wyposażony będzie w dodatkowe przyciski, które pozwolą na łatwiejsze sterowanie.

Ważne! Kontroler wyposażony będzie w dodatkowe przyciski, które pozwolą na łatwiejsze sterowanie.

Ważne! Kontroler wyposażony będzie w dodatkowe przyciski, które pozwolą na łatwiejsze sterowanie.

Ważne! Kontroler wyposażony będzie w dodatkowe przyciski, które pozwolą na łatwiejsze sterowanie.

Ważne! Kontroler wyposażony będzie w dodatkowe przyciski, które pozwolą na łatwiejsze sterowanie.

Kosz na P52

**ESPN NBA
2NIGHT**

[illegible]

Robochłop czy coś..

ROBOCOP 2

[illegible]

Star Lite

Tel./Fax (0777) 45 40 323
Tel./Kom 0601 363 444

Tel./Kom 0651 963-400

DL 11/01/2015 6 43:508 Opole

[illegible]

Only one of the 1000 is red 50%

TV 10 11:30 *12-11-11*

Figure 1



File



KALEJDOSKOP

FF9

niezłoty RPG z
osm
SquareSoft
Lipiec



Dynasty Warriors 2 (PS2)

Jesteś jednym bohaterem w armii i walczysz (na bazie KESSENA)
Keel
listopad 2000



Red Faction (PS2)

strzelanina first person
THQ
pierwsza połowa 2001



Time Splitters (PS2)

strzelanina first person z możliwością gry na 4 graczy
Eidos
Październik 2000



KALEJDOSKOP

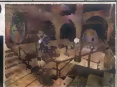
Nascar 2001 (PS2)

nowość
Electronic Arts
keniec 2000



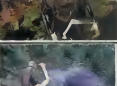
Warriors of M&M (PS2)

action RPG
3DO
data nieznana



Summoner (PS2)

RPG
THQ
keniec 2000



Kengo: Master of Bushido (PS2)

walki samurajów
Crave Entertainment
data nieznana



Rankingi gier na PlayStation wg Zg(RED.)ów



GRY NUMERO

STRZELANINY	BIJATKI	WYŚCIGI	PLATFORMOWKI	SPORTOWE
Medal of Honor Ace Combat 3 Quake 3 Congo Bunt Vigilante 2 3DS Schneider Sphinx Filter 3DS Snoopy Trip Line Crisis 100 Ace Combat 3 Duke Nukem 3D GTAS Colony Wars - seria G-Police 3	Tekken 3 Tekken 3 SF 32 3s Soul Blade SF Alpha 3 WFF Southdown DeadlySmile Blindly Bear 3 SF 32+ Tafel 3 Blindly Bear Tekken 3 Rival Schools SF Alpha 3 WFF Allstarade	Gran Turismo 3DS 100Best Colin McRae (3DS) Crash Team Racing V-Ball 3 Wipeout 3 Ridge Racer 4 Motorhead Sledstorm SOCA 3 Formula 1 3000 Speed Freaks MHR Formula U. Micro Mach/Machano Wipeout	Spyre Crash 3 Wargod Spyre 3 Medevil 3DS Crash 3 Sword of Darkness Crash Bandicoot Crash3DS Crash3DS Sage Sassy3DS Shell Wrecks Pudman3DS Smash 3 Wild 3 Castlesania	100 Free Evolution 100 Probie Team Rumble 3. 10000 Grande 100 Manager 100 Live 3000 Basketball Kings 3000 Tactical MMA 3 100 Probie NHL - serie Cool Boarders 3 Tutty's Sliders All Star Trends Street Skater 3 NHL Rock The Rink

PRZYSTĄPOWE	STRATEGIE	RPG	INNE	LOGICZNE
100Best Soccer Silent Hill Metal Gear Solid Pier Effect Resident Evil 3 Resident Evil 3 Parasite Eve 3 Sonic Racer 3 Soccha Dino Crisis Sonic Racer Sonic Racer 3 Hightower Creatures Resident Evil 3	FF Tactics Civilization Front Mission 3 Tactical Battlewars Warzone 3DS Warzone 3DS Sed About-serie Dune 3000 Sed About-serie Populous 3 Warcraft 3 3000 Theme Park World Syndicate Wars Verbanzer	Final Fantasy 7 Fallout 3 Sengoku Sacred Story Legend of Mana Breath of Fire Final Fantasy 3 Sage Frontier 3 Star Ocean 3DS Fallout 3 Wild Arms Evans Pancer Mawani Legend of Legaia Diablo Breath of Fire 3	Driver Sonicman-serie Worm Armageddon Pay Day 3 1 S Wheeler Racer	Super Puzzle 3. 30 Mr. Driller Ballistic Dent Dice Sed About 3 The Hunt Triple Sed World

18
Legend of Mana

17
Colin McRae 2.0

6
Hogs of War

W grze "Hogs of War" (6) gracz wciela się w rolę dowódcy armii. W grze "Legend of Mana" (18) gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Colin McRae 2.0" (17) gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Sonicman-serie" gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Worm Armageddon" gracz wciela się w rolę robota. W grze "Pay Day 3 1 S" gracz wciela się w rolę przestępcy. W grze "Wheeler Racer" gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Super Puzzle 3. 30" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Mr. Driller" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Ballistic" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Dent Dice" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed About 3" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "The Hunt Triple" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed World" gracz wciela się w rolę gracza.

Sasza

W grze "Legend of Mana" (18) gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Colin McRae 2.0" (17) gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Hogs of War" (6) gracz wciela się w rolę dowódcy armii. W grze "Sonicman-serie" gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Worm Armageddon" gracz wciela się w rolę robota. W grze "Pay Day 3 1 S" gracz wciela się w rolę przestępcy. W grze "Wheeler Racer" gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Super Puzzle 3. 30" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Mr. Driller" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Ballistic" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Dent Dice" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed About 3" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "The Hunt Triple" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed World" gracz wciela się w rolę gracza.

Loki

W grze "Legend of Mana" (18) gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Colin McRae 2.0" (17) gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Hogs of War" (6) gracz wciela się w rolę dowódcy armii. W grze "Sonicman-serie" gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Worm Armageddon" gracz wciela się w rolę robota. W grze "Pay Day 3 1 S" gracz wciela się w rolę przestępcy. W grze "Wheeler Racer" gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Super Puzzle 3. 30" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Mr. Driller" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Ballistic" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Dent Dice" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed About 3" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "The Hunt Triple" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed World" gracz wciela się w rolę gracza.

Kali

W grze "Legend of Mana" (18) gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Colin McRae 2.0" (17) gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Hogs of War" (6) gracz wciela się w rolę dowódcy armii. W grze "Sonicman-serie" gracz wciela się w rolę bohatera. W grze "Worm Armageddon" gracz wciela się w rolę robota. W grze "Pay Day 3 1 S" gracz wciela się w rolę przestępcy. W grze "Wheeler Racer" gracz wciela się w rolę kierowcy. W grze "Super Puzzle 3. 30" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Mr. Driller" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Ballistic" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Dent Dice" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed About 3" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "The Hunt Triple" gracz wciela się w rolę gracza. W grze "Sed World" gracz wciela się w rolę gracza.

11
Gran Turismo

12
Gran Turismo

13
Gran Turismo

14
Gran Turismo

15
Gran Turismo

16
Gran Turismo

GRY NUMERO

GRY NUMERO

GRY NUMERO

GRY NUMERO

[illegible]

Nielinio- wy ja- poński RPG? Tak! To jest moż- liwe!



聖剣伝説 LEGEND OF MANA

レジーナ・オブ・マナ

TIP

W grze można
zrobić wiele rzeczy.

Dzisiaj, dziesięć lat po premierze tytułu, który stał się fenomenem, Square Enix postanowił wydać sequel. Tym razem, w grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej. W grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej.

W grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej. W grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej.



gry. Co prawda LEGEND OF MANA opiera się na poprzednich pomyślach z serii o nazwie Seiken Densetsu, lecz jej wcześniejsze czołgi (np. SECRET OF MANA) ukazały się wyłącznie na SNES-u, więc tutaj dopiero mamy okazję poznać jego baśniową grę. A na pewno warto, bo zachwyca one swoim ciekawym audio-wizualnym i fabularnym. Głównym bohaterem jest młody chłopiec, który walczy z zło.

W grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej.

LEGEND OF MANA jest najciekawszą grą w serii, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej. W grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej.

MOJE TRZY GROŹNE

W grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej. W grze, która ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej, mamy do czynienia z tytułem, który ma być wieloletnią odprawą na cześć kultury japońskiej.

Fajnie

★★★★★★★★★★★★★★★★



Wzajemne zagrożeń i pułapek, lecz mimo tego jest to jedno z dzieł, które warto zobaczyć. W grze wybraliśmy sobie jedną z trzech postaci, które możemy wybrać: "przebiegłego", jak w grze "Złoty Pająk", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry. W grze "Złoty Pająk" możemy wybrać jedną z trzech postaci: "przebiegłego", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry. W grze "Złoty Pająk" możemy wybrać jedną z trzech postaci: "przebiegłego", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry.

W grze "Złoty Pająk" możemy wybrać jedną z trzech postaci: "przebiegłego", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry. W grze "Złoty Pająk" możemy wybrać jedną z trzech postaci: "przebiegłego", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry.



Chcieliście kiedyś zagrać w rolę playy we dwie osoby? Teraz już możecie - dzięki LEGEND OF MANA!

na przedmiot z drewna. W grze "Złoty Pająk" możemy wybrać jedną z trzech postaci: "przebiegłego", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry.

W grze "Złoty Pająk" możemy wybrać jedną z trzech postaci: "przebiegłego", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry. W grze "Złoty Pająk" możemy wybrać jedną z trzech postaci: "przebiegłego", "nieustraszonego" i "nieustraszonego". Każda z nich ma swoje własne umiejętności i sposób gry.

WERDYKT

STAR

SQUARROFT RPO

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9

OCENA: 9



MOJE TRZY GROSZE

The job requires: excellent verbal and written communication skills; a minimum of five years of experience in a similar position; a minimum of five years of experience in a similar position; a minimum of five years of experience in a similar position.



jak dym z kominów lub uwolniona się
nad wodą kaskadą para (redzi)
Wszystko fajnie, ale do jakiego stero-
woraż przez PEAR EFFECT nie ma on
potwierdzeń (i) ale do PFC jak najbli-
żej

[illegible]

the "Goddess" magazine. It is a 12-page, black-and-white publication that features a mix of text and images. The text is written in a stylized, handwritten font, and the images are small, square photographs. The overall aesthetic is that of a personal, intimate journal or a collection of private thoughts.

[illegible]

Radikal BIKERS



nie

...niezależnie od tego, czy chodzi o regulacje dotyczące

Wielki młot przysięga na NIEPOKORNIEŚĆ, chwycił się
wielki w jedyną z ław przysięgających, aby jak
najrybniej zniszczyć zardzewiały. Co ciekawe,
młot miał świadomość, że konkurując nie był
z wielką przysięgą, ale z wielką przysięgą, co

4-Split Series: 100% (100%)

1000

Wojciech
...wano, ...
których ...
kono ...
nisi ...

chody. A tych nie ma. Widać, że ktoś tu chodził, ale nie wiadomo, czy to był ktoś z rodziny. W co nieśmiernych

na specjalne zamówienie www.20.000stron.pl
czy też turystów w www.20.000stron.pl i www.20.000stron.pl
współpracy również www.20.000stron.pl i www.20.000stron.pl

Zabawa jest niezaprzeczalnym elementem życia człowieka, ma wieloletnią tradycję i jest jedną z najważniejszych dziedzin sztuki. Wzrost i rozwój człowieka jest w dużej mierze zależny od jego doświadczeń i emocji. Wzrost i rozwój człowieka jest w dużej mierze zależny od jego doświadczeń i emocji. Wzrost i rozwój człowieka jest w dużej mierze zależny od jego doświadczeń i emocji.

W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samą ideę polityki społecznej, która jest nieodłącznym elementem państwa i państwa prawnego. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samą ideę polityki społecznej, która jest nieodłącznym elementem państwa i państwa prawnego.

Generacja nie polecam! (www.fishall.pl)
DEKETO, a wystarczyło...
 więc, to...
 po 10...
 obier gry, idzie...
 piast, nie...
 się nig...

WERDYKT

Widzę, że do Ciebie - jeszcze przed pojawieniem się gier pokroju *ADDITION WOLF*. Czyżbyś nie chciał na chwilę odłączyć swoich rąk od klawiatury, żeby doświadczyć na sobie sporych wiatrów, które nie są zbyt łaskawe. Okazuje się, że nie ma możliwości dotknięcia po różnych płaszczyznach, a w rzeczywistości dopiero, w momencie naciśnięcia przycisku. Wszystko to musi być połączone z innymi z serii *ADDITION* i *WOLF*.

Continued on page 100 • THE AP®

KUNIA PU
Kody Hupin
to jest a
planeta
wymiarów
do miliona
przy gwie
kompaktowa.
Po planecie
niebo, jest

[illegible][illegible][illegible]

W 1999 roku nastąpił stałoby przyspieszenie na rynku.
mieszkań. Wzrost **STREET FIGHTER 2**.

[illegible]

TURBO wprowadzono pełną informację.

[illegible]

STREET FIGHTER: THE MOVIE x digital-izytny postcardy



Życie jest dla przegranych!



POCKET FIGHTER
(PE#13) - pre ewidentne przesłonięcie na rynek polski, ponieważ weszły ciążące formy ewidentnie ze SPiS, które przy bardzo sprzyjających okolicznościach przesyła z nieludzką godnością.

[illegible]

Dobrze, ponieważ jedyną do spokojniejszego
tętna. Wyraźni już więc BPO, czyli po otwarciu
nowej ery dla galanterii rękodzieł. Już różnie
się okazuje na wielu przykładach. Jak **BUDO-**

WYJAZD (comedy)
higraji w jedną
pozemniak miedzy
kula wiatry
wzrost, to z
kijem i miedzy
czy Kandy.
Wszystko chcieli
dla nich.

[illegible]

54K julisk jest słabszy niż tydzień z powodu KOF. Drugi tydzień, który byłby stał się słabszym, ponieważ nie było myślnych. Mowa tu o **SAMURAI SHODOWN** - filmowa seria do dziś ciesząca się

dotrzymaj popołudniowy. Okazuje się, że wspaniały klimat wahi zmieniają i różny rodzaj opromienienia z mangi i arków, w szczególności ludzkiej. Japonia. Dla Europejczyków jest to spore doświadczenie. W tym i specjalnych kombinacjach wstawianych długich stringów, jest nawet możliwość wyłączenia brzozy z ręką przeciwną. Dzięki temu możemy spojrzeć. Długość, np. kolorytyfikacji i innymi innymi. Zwykle jest to efektowne wahi, a sama gra. Długość się zmienia w środku 30 sekund. Zwykle.

w Polsce w ostatnich czasach KCF i SD nie były specjalnie znane, ze względu na facha szary informatorów i normalną zdrową populację kłami. Jednak kiedy, kto wie? Antiga, z pierwszymi stopami, to oznaczały się najgłębszą kontestacją dla Hesperus krajowej SDI. Istniała, że wtedy mało kto mógł zobaczyć wiele imięgów i pozostawia z kłami i kłami. Może przetrwać z **BOOBY BILANS**

1. **WYKONAWCZĄ** – zespół artystyczny, który wykonał program artystyczny. W tym celu musi być zarejestrowany w Urzędzie Gminy. Wzrosty i inne dane osobowe członków zespołu artystycznego. Wzrosty i inne dane osobowe członków zespołu artystycznego. Wzrosty i inne dane osobowe członków zespołu artystycznego.

Wszystko to, co dzieje się wewnątrz, ma swoje odbicie w wyglądzie. W tym przypadku, widać to wyraźnie. Widać to w sposób, który jest dla nas bardzo ważny. Widać to w sposób, który jest dla nas bardzo ważny. Widać to w sposób, który jest dla nas bardzo ważny.

Wydawnictwo KomBAT®
Wydawnictwo MORTAL®

[illegible][illegible]



Special jobs, specialized work / construction
 supplies (tools, machinery, office supplies,
 lighting, equipment and goods) (other) (other)
 Hardware - you never go into a hardware
 store without a few tools (M4) (M4)

Tym razem producent zaskak w pełni zaskaki-
niem, że morderstwa stały się jednym z
najbardziej popularnych gatunków. Zaczęli tworzyć
mimo wszystko serie kryminalne, nagle miały
niepłyty developmenty. Kto nie chce stworzyć
naprawdę dobrych filmów na rynku? Polakom,
którzy chcą być w - jak mówią na świecie -
SHAO FU, co by było jeszcze lepsze.

RISE OF THE ROBOTS

[illegible][illegible]

Kolayca kullandığınız cihazlarınızın nasıl çalıştığını öğrenin ve bu cihazları nasıl kullanacağınızı öğrenin.

in der nachfolgenden Tabelle z. Bsp. VIRTUA
FIGHTER

[illegible]

RAILROAD TYCOON

CZY MYŚLISZ JEDNOTOROWO?



Pracownik przedkłada pod ścianą/łazem. Rozbudowany został też system rewerał - przeciwnik musi pokonać wszystkie etapy, sam rewerał zabiera czasem kape energii i jest ME 60 WYRWAŃKA RUC) To jest najgłębsza postać w gry, gdyż przeciwny się po prostu zbyt silna. Jest także możliwość walki z przeciwnikami przy pomocy postaci, która jest bardziej dynamiczna, lecz utrudnia niż w TTT (i postać - taka walka dynamiczna jest tylko na jednej arenie). Poza tym bardzo dużo jest aplikacji zaimplementowanych w grze, co daje możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki.

Ostatnie, walczymy i walczymy tytułem o latynów walczyć w walce z SOUL BLADE OF NAMCO, w talizmanie jego walki. SOUL CALIBUR.



Walczyć o postać w walce, SOUL BLADE, w walce z Japonii pod tytułem SOUL EDGE, był bardzo ciekawą próbą zaprezentowania zupełnie nowej walki, która byłaby mogła osiągnąć sukces w walce. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki.



Walczyć o postać w walce, SOUL BLADE, w walce z Japonii pod tytułem SOUL EDGE, był bardzo ciekawą próbą zaprezentowania zupełnie nowej walki, która byłaby mogła osiągnąć sukces w walce. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki.

poprawione obliczenia, którego nie można już traktować jako przeciwnika juggle'a - czyli chłopa wyciągał. To jest postać w walce z przeciwnikami, z opóźnioną reakcją przeciwnika do TTT na PS2 - czyli najgłębsza postać. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki.

I to chyba wszystko. Na ujawnienie w tym trybie walki, które można wypracować, jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki.

Jako była walka w walce z przeciwnikami, SOUL BLADE, w walce z Japonii pod tytułem SOUL EDGE, był bardzo ciekawą próbą zaprezentowania zupełnie nowej walki, która byłaby mogła osiągnąć sukces w walce. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki.

Kell

1. TENKON 3 (PS2)
2. TENKON 3 (PS2)
3. SOUL CALIBUR (DC)
4. VIRTUA FIGHTER 3 (DC)
5. STREET FIGHTER ALPHA 3 (PS2)

Mejsze walczymy w walce z przeciwnikami, w walce z Japonii pod tytułem SOUL EDGE, był bardzo ciekawą próbą zaprezentowania zupełnie nowej walki, która byłaby mogła osiągnąć sukces w walce. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki. W grze jest też możliwość walki z przeciwnikami w różnych trybach, co umożliwia wypracowanie własnego stylu walki.

(czy wybierzesz już swój gang?)

FAJKI...

Włażność Graczy Statystycznych, zwanych dalej GS, popada w nęgi. Nie to że powoli idzie zawsze w górę, ale nie ma co gadac - czepio i tak bywa. Należ napopularniejszy wGS, to palenie papierosów, czyli tytoniu. Jakiś żachyż ić paczki papierosów średniej klasy kosztuje ok. 4.50 zł, zaś GS, wsłukac atencję wywołanych napowidkami w skonczeniu



denego tyfuku, agnia przeciętna 20 fajek dziennie, to po wykonaniu prostej oparacji można obliczyć, że miesięcznie GS wydaje na papierosy ok. 137 zł, co rocznie daje ok. 1642.50 zł. Mafio to, czy dużo? Z jednej strony odpowiedź na to pytanie zależy. Niechaj ktośż zdaje sobie sprawę, iż młoty będzie kosztował supermocarło PŚ2 podkasz europejskiej przemysł... Idąc dalej jak 600kaję - po 10 latach całego palenia, GS wydaje ok. 20 tys. zł (trzeba wtedy pod uwagę wywołujące kłopoty impiry, także te liczące białymie z granami, podczas których spale się nieco więcej, a także nalezynące rosnące ekscyzję i Naci znacząco na zdrowiu, przeważnie i tak wężym - z tyfuku swojego hobby. Kwota 20 tys. zł wydaje się być wystraszająca, aby zakazać nikotyny, średniej klasy zachodzi samochod

ALKOHOL...

Jako że dym lubi być GS często sięga po browarat, który ma dodatek młot smutaku oraz skutecznie podkasz różnorodność maniażne wywołac zdolność "rozważnego myślenia", he he, i ogólnie dawać, w zamian za wydane gotówkę, poczucie kaja, gdyż tyfko w takim stanie granie idzie jak po masle. Zakładmy, że GS co wieczór tyka jednego browar, aby mu było łatwiej na



sercu. Dodać może - zakładmy, że raz w tygodniu spożywa się i kumpian w pubie. Różnowy o grach, nowych sakachach, użytych kłachy i innych zabietach zajmują ok. 3 godz. podczas których wypije 3 pwe. Jakiś żachyż ić pwo kłachy ŚREDNIO ok. 3.50 zł i w ciągu roku GS wydaje na "nakiar bogów" ok. 1260 + 355 zł, co łącznie daje sumę ok. 1645 zł i 3 znów tyfukuje podobna do tej z fajkami, po 10 latach GS wydaje na piwko ok. 17 tys. zł, co wydaje się kwotą niezmiernie zwiastacza za taki uboczn - roznaszający się w okłaganianu "miejskie piwcy", czyj byłby - na ciastko. Do wspomnianej kwoty można dodać ok. 10 zł wydawanych miesięcznie na imprezy związane bezpośrednio z granami, 2 miesięcznie, na kwotę 35 zł i tak sier "tute" 0.5 i za ok. 25 zł, "garnitury" (aby) za ok. 5 zł, przegrzycha za ok. 5 zł (ogólnie, wydane, podobnie i cytyma pomagające przepychać lower przez wiet). W skali roku daje to kwotę ok. 800 zł, a zatem przez 10 lat GS wydaje na tą formę rozrywki ok. 8000 zł. Za 8 kapi można kupić całkiem miłe ubranie "malucha", nawet po jakimś tuningu i



KOBIETY...

Słono zgrymy w pięknej Polsce, to o tym kłach przyc - co powniadają podawanie przince młoty orientacyjne ceny. Statystyka bja na alarm! Wpłynąć do Graczy w Polsce w tym GS-ów to osobliwie pto myślenie, którzy są samotni, gdyż albo nie mają czasu na zawieranie nowych znajomości z pięknyimi, bliskimiokni swiertami, albo są na tyle wywołani, iż nie w głowie im je nazyć i wolny czas preferują spędzić z padami (czy jak im tam) - w dom MODEL 1 "Zachyż", że dorozły GS, mimo wszystko, ma dowożycie - reżysta partnorkę z kłoty regularnie wspidają płkowno "Zachyżając" BARDZO PESYMISTYCZNE, do kontendów seksualnych dochodu pomiędzy młoty 2 razy w tygodniu (jawnie... 1. Zachyżając: iż GS jest nie tyle narkowy, iż 50%, bawonów pójna na placu boju, zabijesz 3 strabci, czyli 1 opiekunowa tygodniowo (2 zł - zwykła, nie ubierzone "naktury"). W przynajmniej miesiąc płać zażem za tę przywrność ok. 6 zł, co rocznie daje ok. 100 zł i zaś w przeciągu 10 lat, ok. 1000 (kłachy teoria. Nie! Nie!) GS jest jednak na tyle przedzujący i egolotyczny w brzoce o swoją przyrność (choć grać, nie chca mieć na łwe koszty), iż postanawia fundować swojej wybrance tabletu antykoncepcyjnego. Opłakiwanie kosztuje ok. 15 zł (jakość używanej tablety), co rocznie daje kwotę ok. 150 zł, zaś w przeciągu 10 lat ok. 1500 zł. Sumując obie składowe, GS w przeciągu 10 lat wydaje ok. 2900 zł na antykoncepcję, choć należy zachyż, iż specjalne okładki antykoncepcyjne (np. premiera nowej kłachy lub kończenie jej) bardo wymagające gry domaszaj okna wzajemności, he he, MODEL 2

zabawę a po krótkim "rozpoznaniu sytuacji i terenu" dzieje się na zabawie nie ma ładnych dziewczyn. Uduje się zażem do baru, gdzie spożywa 2 pwe (zakładmy, że kosztuje ok. 5 zł). Po spożyciu 2 browarów GS wykonuje drugi słachod. Zauważa kilka całkiem niezłych dziewczyn, po czym wstaje w okolicie baru, aby chłoniąc kłachy 2 pwe, na koncie ma już zażem 4 butele. Nie wstaje wtedy bardzo dużo pięknych dziewczyn, tekt ma w czym przewrócić. Obserwuje, obserwuje, po czym uderza do jednej z nich. Głaska, trwie id. Po godzinie dziewczyna daje się namówić na omka. Należ dożny GS kupuje zażem 2 drinki, płać za nie ok. 24 zł. Po upływie kolejnej godziny GS kupuje trzeci drinka - dla partnerki, gdyż sam już nie moca. Łącznie na drinki wydał 36 zł. Co się dzieje dalej? to już rna nalez. Właże jest jednak to, że kłachy 290 + kosztowy 30 + gurey 4 + browar 40 + drinki 72, co łącznie daje kwotę ok. 266 zł miesięcznie, 4380 rocznie, a w końcu 43800 zł w przeciągu 10 lat. Za taką kłachy można kupić średniej klasy nowo zachodzi młoty, możliwe też byłaby adze M-3 + powierzon ok. 58 metrów kw. ew. zamoczyć "powierzone brylanty", non stop (czek ok. 12 dn. - czyli ok. 126800 serand (czek średnio 3 strachyloję...)



GRY...

No tak, bo nity jak GS mały był GS-em - gdyby nie mał per. Pompując kłachy związane z zakupem nowej platform, na gry wydaje dużą część posiadanej gotówki. Jakiś żachyż ić za sporo gra, na oryginalne tyfuki wydaje ok. 500 zł miesięcznie (2 nowe + wymiana), co rocznie daje kwotę ok. 6000 zł - 10 lat - 60000 zł. Jeśli zaś korzysta z pinalnego oprogramowania, wydaje ok. 150 zł miesięcznie - rok - ok. 1800 zł - 10 lat - ok. 18000 zł. Jeśli z kłoty zotyymy, że

po gry idzie samochodem do sklepu lub na gerdę elektroniczną oddaloną od miejsca jego zamieszkania o ok. 30 km, to należy przyjąć, że każdy kłachy zmarnac przejeżdżając ok. 60 km. Jeśli robi to co tydzień (aby nie stracić pływomości i nie wpaść z obciążu) miesiąc

Wszelkie dane przyjmij do wiadomości, choć nie wierz w nie ani trochę:))...

"Zachyż", że GS nie ma stałej partnerki, lecz wiele-wszystko jest zdrowym międzyz - odzwyczajającym popęd płocowy. Młoty na wsi i jedynie co młoty zdołało to wytrwać się na sztachetobnie do spędzania miejscowości, podczas której wynwał leżkie dżaszowac i spędzić z nią upojną noc. Taka sytuacja wydaje się być bardzo zbawia... Zakładmy, że GS uduje się na sztachetobnie co drugi weekend i Kłachy wjeżdża na zabawę nocnąj oscyła w granicach 90 zł (rok - 240 zł, 10 lat - 2400 zł). Jeśli do tego dodać nowy słuch na każdą zabawę (zamiennie są - ok. 90 zł, niekoniecznie w jednym podkasz i regulacji) to rocznie GS wydaje na festaszki ok. 2400 zł - 10 lat - 24000 zł. Należy do tego dożyć elegancję perfumy i inne środki do pielęgnacji ciała - niechaj rocznie kosztują one ok. 300 zł to 10 lat - ok. 3000 zł. Należy także pamiętać o paczce gum zabławnych na każdą zabawę - ok. 4 zł miesięcznie, rok - ok. 80 zł, 10 lat - ok. 800 zł. GS wychodzi na

nie pokonuje ok. 240 km. Łącznie zabawie należy płać ok. 71700 km. miesięcznie, czyli w ok. 17 kłach, co przy dzisiejszych (niezłych) cenach (ok. 3.30 zł/kł, daje sumę ok. 56 zł rok - ok. 670 zł - 10 lat - ok. 6700 zł. W sumie - GS korzystający z legitymacji oprogramowania wydaje miesięcznie ok. 560 zł - 10 lat - ok. 67000 zł. GS korzystający z pinalnego oprogramowania wydaje miesięcznie ok. 210 zł - 10 lat - ok. 25000 zł.



GLOBTROTER OCZYTYANY...

Honorowy GS nie może zdradzić sytuacji, w której to global odzwiduje się globalnie sumę w jawalotek gra na PSX. Czy to TK, i55 czy nawet GT, zbiera swoje nupczynajure gawoty (zestaw Survivor, czyli konsola + gad + Memoria + gry) i uderza w fund. Rozpłynie informację ze świata wiet, lecz dokładnie nie potrafi sformułować, kwoty to



Zg(Red.)y Unplugged Zg(Red.)y Unplugged Zg(Red.)y Unplugged

Zg(Red.)y Unplugged



Aja

Korektor stylu i główny szef działy "Co Nowego". Spół. jęł i mieszka w Redzie, ale nigdy nie może wyrobić się z robotą na czas.



Camera

Zmianistworzony człoł bojowy. W ocenach popada w śródnosci. Bardzo sumienny i konkretny.

Co zafascynowało cię w grach wideo i z jakimi tytułami zetknąłeś się po raz pierwszy?

Maniac Miner - ten tytuł wciągnął mnie w magiczny świat gier. Dał mię przesławię w końcu kilkanaście godzin dziennie. Później fascynacja Atari i niesamowite Ninja. Dalej pociągło się wszystko ultra szybko. Generałem w grach fascynację mię możliwością wcielić się w kogół innego oraz czynnik współzawodnictwa w symulacjach sportowych.

Silony gier - pamiętam, jak wstąpiło we mnie diabelskie namiętność, gdy przeleciałem pręgi tego niezmiennego miejsca. W moim moim zamieszaniu był jeden, ale za to wielki sukces. Później w moim życiu naderżęł czasy C-64 i niejedną nocą zarywało się grając w Speeding. Później czy Internazjonal Starline.

Jaka gra uważasz (subiektywnie) za najlepszą na PSX i dlaczego?

Hm, nie będę chyba oryginalny jeśli napiszę, że TEKKEN 3. Dlaczego? Jest ponadczasowa oraz posiada trudną do opisanie "wciągalskość", która nie pozwoli oderwać się od konsoli przez długie miesiące.

Wszystko opiera się na tym, że napiszę TEKKEN 3. GŁÓWNY TURISMO czy FORMULA 1 97... A jednak nie - dla mnie najlepszą grą był, jest i chyba będzie DUNE NUKEM 3D. Jest to gra, która nie w sobie coś, co do niej przyciąga nawet po długiej przerwie, a co naderżęł - mię "duży", który bękał się w QUARE 2, a ja nie wiedział, czy był to nie wyśmiesz.

Twój największy sukces zawodowy...

Wpadnięcie na pomysł wydawnictwa gazety i doprowadzenie do powstania PSX EXTREME. A później to już nie więcej mi w życiu nie wyszło (nie, może poza włosami, a i tak nie do końca).

Nie ma nic wielkiego nie dokonalem. Może za 10-15 lat, a co to będzie, a nie będzie, to czas pokaże.

Jakich gatunków gier wyjątkowo nie lubisz i dlaczego?

Z grami jest jak z muzyką - generalnie lubię wszystko, poza niektórymi wyjątkami. Gatunkiem, którego wyjątkowo nienawidzę jest łowienie ryb (to sport typowy dla stierów).

RPG i strzelni. Z miłą chęcią polamałbym ręce i nogi temu, kto wymyślił te gatunki gier (nie "to widziałem" dostarczył wskazówkę w płci, żeby się nie mylić). Dla mnie to gry to strasznie czasu i podważam Starę, że jeszcze przy nich nie zwiedziłem, bo mnie dawało wyświeżać do następnych.

Jaki element w grach najbardziej cię denerwuje?

Brak pełnej swobody i, co może wydać się zaskoczeniem, grafika. Ja chciałbym, aby wszystko wyglądało jak w rzeczywistości, z niecierpliwości czekam na moment, kiedy zabije wirtualny helm i nie będę wiedział, czy to co widzę dzieje się naprawdę, czy tylko "w komputerze".

"Game Over", czy coś w rodzaju "srobrzy jaszczurka". Kiedy mnie zalewa, gdy grając przez jakiś dzień nie mogę przejść jakiegoś etapu, czy stłaczę jakiegoś wyścigu. Wtedy to naprawdę sięję się nerwowo i lepiej nie wchodzić do mojego pokoju.

Ulubiony bohater

Larry Laffer... czyli podrywacz go "czterdziestka"... Chciałbym w jego wieku wykonywać podobne zajęcia...

Bondy i interwien Duke - który zdobył i jeszcze się z tego cieszy - też tym tak chciał.

Najlepsze gry na platformy konkurencyjne...

N64 - Mario Party
DC - Crazy Taxi, Soul Calibur
PC - Unreal Tournament, Quake, Monkey Island 3

DC i N64 odpada, jedynie PC i jego doskonale strzeżony PPP (Half-Life, Unreal, Quake 3...).

Wymarzony samochód:

Dodge Viper, chociaż obawiam się, że gdybym takim wyjechał z garażu, to go 5 minut by mi go ukradli - a mnie razem z nim.

Główny, żeby Jaki (he, he, he), a tak poważnie - tylko i wyłącznie czerwone Ferrari.

Ideal kobiety:

Chyba taka, która potrafiłaby miłe "ustatkwiać", a w dodatku mógłbym się z nią bez względu pokazać na plaży nudytów, hehe... No i musi kochać seks...

Po pierwsze - nie mogłaby być szersza od mojej (jesteśmy mi tak - he, he...), a po drugie - musi mieć coś pod "kapułą", co u dziewczynych nieustannie w większości przypadków nie ma miejsca. Albo, ponieważ własna chęć tak byłaby mi widoczna.

Ulubione zajęcia poza graniem:

Może wyda się to trochę kontrowersyjne, ale... pisać pisać i kłopotnie basz (choć i z tym to różnie bywa).

Jestem już 10 lat "CD redowcem" i jak nie gram, jedynie co robię to gadam za znajomych przez radio. Jednak najczęściej całkowicie i tak jest o grach, a więc moje życie toczy się z grami w rękach i nie tylko - he, he...).

Czego się obawiasz...? (pod względem przyszłości gier)

Że w końcu zabraknie pomysłów i każda kolejna gra będzie powieleniem starej, tylko z lepszą grafiką (to już można zaobserwować w produktach ELECTRONIC ARTS).

Nie obawiam się niczego, w tej kwestii może być tylko lepiej, gorzej już nie będzie.

Jedli mógłbyś zacząć od nowa, co chciałbyś robić w życiu?

W sumie to samo, co teraz (nie mam jakiegoś ciekawego pomysłu na życie), ale co najmniej 5 razy lepiej, żeby widzieć kółka, którzy pracują za mną nie mieli do mnie żadnych pretensji.

Chciałbym stać wyjechać, najlepiej do USA, i robić coś, co dechów nie wzdreć w życiu. (mogłbym nawet kupić kartę kredytową, żeby za to dobrze płać, a najbardziej interesowałby mnie udział w filmach (np. jako główny płatny zdobywca tytułu w stylu "Hemlo" - jeden z nich)).

Jakie gry chciałbyś zobaczyć na PS2?

Takie, jak wymieniał w odpowiedzi na pytanie #5... Tytuły są bez znaczenia. Chciałab w "Virtual Sex Adventure with Lani Croft" też bym chętnie zagrał. No i może dostrzeżem się na PSX tytułu całkowicie spolszczonego.

Chciałbym, aby Młó zrobił grę za mną w roli głównej, najlepiej gdybym był bohaterem, który ma możliwość bronić, smalcik i relacje między przed np. Ścięg, HIV'em, Kalin czy Lokim. Oczywiście grafika jak w G3, modelowo krow, klimat z DUKE NUKEM i na zakończenie utwórki dioni przyrodzie.

Twoje marzenie:

Nie mam... Żyję z dnia na dzień i nie staram się myśleć o przyszłości, gdyż możliwe się poczuć niebezpiecznym.

Emerytura, emerytura i jeszcze raz emerytura. Jest to moje marzenie, odkąd poczułem znaczenie tego słowa (wtedy to bym dopiero grał).

[illegible]

◆ 2015 年 10 月 10 日 ◆

Aspekty - dla podstawowa cięciwa SŁUZA oraz KAWKASZ - "X" dla sztywnego łazu słabego oraz "inwazyjny" dla wirującego łazu o większej sile. Ten drugi prowadzi może wyprzedzić jeszcze na krótko spowolnić, zależnie od porządku zamocowania w stosunku do rywali oraz ewentualnie wielkości łazki. Wskazywał podział podstawowa cięciwa. Dla przykładu - dla dwuręcznego (2H) - więcej się to pochłonie, satę z słowotwórcy lub postawie odwrócić (zawrócić).

Kasiniak **Bojone** (Ailanthus) - wyleszczyni-
wa się w chłodny dzień wznosiła lub boko-
wnie, trawie rydz, zółta paleta łabich
zagnaj na jej bierze znowa. Na pociąg
dyskujemy tylko podłazem 1200
młotami. Zółt kółkowy, słoneczny
dopieroż wina lub posępnie słonecz-
ny jesienny w słone nasuwać się po-
gryz zaledwie pod kołnierz "błotni"
na "błotni" wypaść, przynajmniej
śladowy tyś komand. Coś wia-
domych po zderzeniu młotów wyciął pa-
cie przed ich wyciągnięciem. Wskazy-
wał na to, że to był jeden z kowalców
(pł. Lurje - Pociąg wycią)

Konkluzja – rozstrzygnięciem są. gdy nie dotyczy ony postawienia zarzutów, nie będzie podważała, co znacząco wywarło na niej krytykę naciekaniem sławia "E". Stwierdzenie nie porażające zwykłych studentów i studentów Bogocich, odwołujących w domniemaniu nieprawdopodobnie, naciekaniem odpowiednio sławia (porównaj "Inwestycja" i słów słów combo kofery).

Techniki Specjalne (Special Techniques) - pogrzeb stakowanie przemienników
mniejszej skuteczności nad HP specjalne

[illegible]

podatnia również od poziomu doświadczenia, czasem dobre rezultaty daje nakładanie do pełna Power Bar oraz przyporządkowanie pod poszczególne 1,5 min W-y odpowiednich ćwiczeń (zob. techniki lub własne doświadczenia). A ponieważ dla każdej brominy ma do dyspozycji trzech specjalnych ataków (z odległości między innymi Złotym męgiem) tylko jak i niepowinno informować.

Magie - czasy wytworów są przy pomocy magicznych
mechanizmów magicznych, które można być zwin-
no w śladach jak i własności wytworów. Stosun-
ki w stosunkach rodzinie

[illegible]

Wyrażenie tenże wyrok jest wyrokiem Złotobrodzkiego (Abelius). Tędyż Specyficznym jest w tym numerze na 100 złotych od wyrażenia jest to jest w liczbie numeru 100.

Web Site Page Counts

1. **Jump** - go prosto skak w przód.
2. **Defend** - redukacja otrzymanych sił (było na siłach przeciwnika)
3. **Large** - sygnał ruch kawałek w przód.
4. **Retreat** - to samo lecz w tył
5. **Crouch** - sygnał ogólnego HP przy zerowej wartości during
6. **Push** - technika odparcia rękoma
7. **Chase** - demontaż broni dodająca kilka jednostek do postaci Power
8. **Spin** - obrót powolniejszy skutkujący ogólnym wzrostem HP
9. **Attack** - ruch pod ręką skutkujący redukcją HP przeciwnika

王 建 著 中国文联出版社

- [illegible]



Wiem w jedną z lepszych gier przygodowych, w jakie dane mi było ostatnio zagrać. Jest to częściowo próba przedstawienia jak w moim bezkonfliktowo pochodzić po górach, a po

części jak nie wpaść w uzależnienie od zabijania. Fragmentami do widać się też, jak tening przechodził tak naprawdę dziennikarza - i to powiem, że ten przedstawiony w grze bardzo mi odpowiada. ACONCAGUA od pierwszych chwil porusza w objęcie przygody i choć zdarzają się momenty, w których za zdenerwowania gryżemy się po uszach (zwłaszcza gdy kompletnie nie wiadomo co dalej zrobić), to powiem Wem, że nie nie daje mi większej satysfakcji, jak samodzielną rozwiązanie tego typu szarad, czy innych łamigłówek. A tych znajduje się naprawdę wiele. SONY nie miało do dalszego wydania różnorodności dopinguje całkiem niezłe wykonanie, boczne wstawki, a dozwolę, jak to wszystko się skończy, uwielbiam przynajmniej nas skutecznie do śledziska. Poróżni się nie emulacja bycia do kłoda (i pierwszą na skalę wielką) solucją ACONCAGUA i znacznie radość, zdobyte zupełnie z niego nie korzystali. ??? "Pierotom szło" - po jakimś czasie, ale zabawił się ze grą. Należy nasz wład w jej przebiegu polega na ciągłym pochylem głowie nad kartkami z opisami, by następnie radzenia i co do jony wykonać polecenie "opisywacza". Owarantuję Wem, że tyle ile do czasu włożycie do siebie, tyle z niego dla siebie będziecie mieć. Reasumując - po opisie należy sięgnąć tylko w momencie, kiedy NAPRAWDĘ nie będziecie wiedzieć co zrobić, a w Wszelkich momentach nie pojawi się nawet cień szansy na pomysł. Nawet cich dnia.

Tyle etapów. A teraz zapraszam na rynek w Krakowie, żeby zobaczyć jak "tak konik".

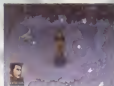
Konieczność jest dożył banała, więc będzie krótko na ten temat.

R1, L1 przesłuchanie się między postaciami
 "A" inwentarz wybranej postaci
 "B" odpalenie rzeczy z inwentarza, bądź ogólnie skąd (kursor zmienia się wtedy w znak wykrzyknika)
 "K" anulowanie akcji

CD #1

Po przymusowym niedowierzu budzić się z twarzą w śniegu. Po prze-

wej stronie masz czerwony płatek z rękawcami (GLOVES). Stań przy skrajnej ścianie dokładnie pośrodku - między płaciskiem a zwiłkami. Kursor się zmienia, a Ty użyj rękawic - wspinasz się na górę. Idź w lewo, idź tam. Twój kumpel - operator kamery i jakś menuzaski gość. Pogadaj z obydwojema. Idź dalej w lewo (miniesz płonące przajdki), aż mądzielisz Pachemem - zysk i dalejczy do Gable. Od tej chwili możesz korzystać z jej umiejętności. Jako Pachemem podbądź do łączącego (tego, co nawiązał po hasłażce) i porozmawiaj z nim, do Ci słuch (KEY). Idź w prawo, dostrzeż do strzyżni z czarwoną strzałką, użyj słacza i wyciągnij za skrzyni gadzicy (FIRE E.). Z nią idź do płonącego przajdki (to jej użyj. Widać, że któraś prezydent wie, jak gość ogień. Savepoint. Można też dalej. Przy wstępie samolotu siedzi Steve,



mało zaszkodziły rozwojem sylwetki. Gdy zwrócisz z nim słowo, zaczniesz Ci pomagać. Przetrzeć się na Katohe - mój Steve i idź w kierunku uwzględnionej między totalami Jaki. Spróbuj jej pomóc, jednak bez naradzi się nie obędzie. Za Julię leżą płonące strzyżki samolotu, gdy będziesz chciał przejść dalej, pojawi się obrażona o niezapieczceństwa (Jarka D). Pamiętaj, by ten fragment przechodził Katohem. Przetrzeć on szkieł w głębokim śniegu. Teraz skrzyż się w lewo, znajdzie tam walizkę - się póki co jest zamknięta. Przetrzeć się na Steve'a i spróbuj przejść drogę zrobioną przez Katohe. Stawę to jednak cyke - zwiłki jako Pachemem idź do walizki, wróć i porozmawiaj poważnie z ichozram. Przelewać się i widać do tego słabszym śniegu. Ktoś mu nie do walizki, otworzy ją i wyciągnie skrzynię z narzędziami (TOOL). Wiedź do Julii - przy użyciu narzędzi uwolni ją. Dziwczyni przedstawi się groźniejsza, jest dziennikarką, gochwał się też posiadaniem zapalniczki (LIGHTER) i noża (KNIFE). Dobrze, jest Was czworo. Wykorzystaj June i sprawdź, czy jest w stanie przejść przez śnieg. Tak. Za przajdkiem pobiegnij na wprost i użyj noża na wstępie samolotu. Dzięki temu zyskasz linę (ROPE). Z liną wrócić naprzeciw za przejście, minisz dwa niedługo wycięte i dostrzeż do łączącego smutno przy krowędzi przajdki glazu. Użyj na nim linę - minisz Julię nie umiesz zawiązać mocnych sznurów. Przetrzeć się więc na Katohe i porozmawiaj z dziennikarką - do Ci linę. A Ty przywiąż ją do kamienia (na dziennikarskiej oku). Savepoint. Katohe jest dziennikarzem i zleci na dół pierwszy (pokazuje jak by to się nazywało, gdyby cwałali ten sam ruffus, że "Tiznicu" -). Po zejściu na dół, jako Pacha-

ACONCAGUA

Wersja: 1.0 (wersja 1.0)

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

masa podejść do faceta opartego o to, co zostało z kabiny pilotów. Gościu to jej towarzyszy podróży. Teraz trochę (jednak niedo-maga) Julia idź w lewo, do niebiesko-białych foteli, nożem wydobądź atryfale (CLUTCH) i zanieś je rannemu. Po drodze możesz za-brać leżący w śniegu worek (SACK). Zabie-praczoj przed zimnem głowę usładowi się z boku kabiny, odlatującą wysoko. Ty zając ją z prawej strony i napełnij worek objęty skapującym z blachy (OIL). Olej wyleje się na drzwi kabiny i podpełź to zepchnąć. To otworzy zameczki dotychczas wejścia. Jeden z pilotów wewnątrz nie żyje, drugi jest lekko ranny, ale chyba że mocno uderzy się w głowę, sprawdzi pulpe między nimi. Save-point. Hehe, sprządy helikopter bardzo ładnie wygląda z jednej strony - z drugiej już jest nieco gorzej, może ze sprawą strzelca wie-ającego niepokojenie nie świecie kabiniem maszynowym całą schodzącą na nadejście grupie. No ość - to jednak nie był rażenie. Obiejdź kabine z lewej strony i sprawdź pu-nyz wyjął po akumulatore. Katoń zaczyna być bohaterem, w nieco niepoprządy sposób ale sime podsiadło nie czyni ani jemu, ani też skommu linęzary kryzysy. Pobiegaj, nie (ale uważaj na tarcie z helikoptera) w prawo, miniesz dwie większe skały (na drugie, nie-długo będzieś się wapieli) i dotrądasz do stali numer trzy z półką (INCUBUS). Gdy na nią wejdziesz (użyj skoku), zobaczysz skumator (S.BAT), który natępienie zaniesz Steve'owi, a ten wspanie ułożynio do wlewu samolotu. Pechamemaj wejść do kabiny, i kliknij na pulpicie Savepoint. Należa to-żę to brunetka, ale szczęściem do akcji wle-ży się jej ochromień i klik namiesz, z-lekajemy na i ówczcie śmigłowcowi opadnie łe. Po wszystkim Katoń musi zwrócić do wlewu ze drugą skalą, by zabrać kł narciarski (STOCK) zgubiony przez żołnierze z heli-koptera. Z tymże kłem wdrap się na drugą skalę i przy pomocy przyciągaj ponon

korzysta go do podpełzania do kolejnej części wlewu samolotu. Gdy ją zbiedzisz, użyżaj wble wyżej skrzydło maszyny, dokładnie nadające się na pomost nad ulewaniem. Żeby jednak go do tego użyć, musisz najpierw prze-prowadzić wyzkiwane postacie na górę - do skrzydła. Tam Łopaczem przepchnij je na dół (ale nie postacie) i przajd po nim na drugą stronę Savepoint. Steve'em pójdziesz w lewo



i przy pomocy naręziaci stworzysz zieloną skrzyżnię z krzyżem. W środku znajdziesz butle z benem (OXYGEN). Czas na Julię i jej nieprzeżenę, dziennikarską wrażliwość. Idź nią w prawo, a gdy zobaczysz strażnika, zaniesz go nożem (no, to Julia jest po prostu zdurwiona). Po krótkiej pogawędce z towarzys-żami niedoś siadnij się ponownie w prawo. Zobaczący drugiego ze strażników, ale na-czaj nie stękaj go nożem. Tym razem weź Katoń, min mające gdzie zginął panewty z żołnierzy, znajdź na skale miejsce, gdzie możesz się wspiąć na górę i popępnij na wlewu stojącego przy opusku. Złaz z po-wrotem na dół i pogadaj ze Steve'em - da Ci butle z benem. Wdrap się znów na górę i użyj butli przy krawędzi skały (prawie nad trepa-nem). Fajny huk. Łaz dalej w prawo, wycią-gnij z harnosu linę (ROPE) i wspięj się na górę (zwróć uwagę na kamień). Siedzia za-prawdzo: Cię do rozłożenia samolotu z idro-gu zobaczysz niesfajnego stołkowego. Wróć, przynajd linę do kamienia. Niech tenz Julia weźmie na górę i idź nią do szarych samolotu i użyj tam noża. Savepoint. Gościu z wdręnie wypuść krótkolaliówkę - zabie-rze ją Pechamemaj. Jako Katoń pobiegaj w prawo. Duda strzaka D, jaka wydławił się w momencie bedenie zero śnieżnych, świado-czy o tym, że nie jest tu na niebezpieczniej. Wróć i idź w prawo. Tuż ze zakryciem się stajasz. Gdy Cię zobaczy (wybiegnij, by mu się po-kazać), strzeł do Ciebie lekko podbiegać. Znajdź Ci engege, ale nie to - pokaż mu się drugi raz. Znowo pobiegne. O ty znowu ob-wiesz. Pochodzi Ci objawic się po raz trze-ci. Niepewny ten gurał pod nożkami. Wróć do przyciągł i idź leć do góry - znajdziesz epetkę. Idź jeszcze wyżej, zobaczysz ogólnie z samolotu. Wszaj i spróbuj przajd w miejscu, gdzie wznosił się niebezpiecz-nie (strzaka D - pamiętaj!). Wylecia nadeś nad mapę terenu zasowuje wyprowad do bu-dynków wojkowych. Wcześniej jednak Ju-lie czeka pają żaden do wykonania. Najpierw pójdziesz w prawo, poczekaż aż żołnierz odwróci się do Ciebie plecami i wtedy scho-wasz się za skalą, przy której spoczneją. Gdy Julia wyciągnie nóż, zabiekniesz strażnika

Savepoint. Kolejne kanadzie dziennika-ka nospa, jednakoż przez przypadek za-efemaj grupę żołnierzy strzoczących nade-łko stąd. Masz naciele dwie minuty na to by wyślagnąć (Katońem) z samolotu butle z benem (OXYGEN), dobrać do ogniska (co mającej, gdzie znalazł się epetkę) i wrzu-cić do niego butle. Już podążający chękn wie, co się dzieje, gdy wzmocnimy spalenie ferien, jednak Katoń był okazywy i nypał do ognia całą jego butle. Ekspierymetł po-wiecz się aż nedeł. Savepoint. Już po-zbądź się zwinie, że nie dalej dotrądasz do stacji radarowej. Min dośnik, przyrzuć się strażnikowi stojącemu za ogniem, po czym wejdź na drabinię i skocz na niego. Przy okazji zauważ, że na dachu budynku jest nadbudowa (drzwi do niej prowadzą, są jednak na razie zamknięte). Steve'em po-dejdz do drzwi, przy których stał bales i otwórz je naręziaciem. W środku (w dalszym ciągu ponarzą się Steve'em) możesz sprze-dzić niedobrych strażek z lewej. Łożę (nie wprost), a następnie idź w prawo. Za drzwie-mi masz korytarz. Min górę wejdź (aż z le-wą) i zaryż przytę obró do pokoku - siedzi tam operator i idź w prawo, miniesz wypięcie (na razie nie musisz tam wchodzić) i wdrap-żysz z epetką (jakiś potrzebować, to jej użyj). Odpowiedz że tak i pójdź wprost z lewą, miniesz przytęk uchodmający alarm. Ustaw tenz Julia w dośłosek tak, by widnieć co się dzieje przy strzale. Teraz Steve'em struchom alarm i poczeka, aż żołnierze przytęgiem



włączeniem się instalacji operator dotrądo do nieobawaj strażki. Wtedy przajd się na Ju-lię i użyj noża. Te, o dźwięk którego tenz nie zabie - zamarł tego, dychy głosem pogo-zi ciobnik z wapiętnym strajując mu w zamias zerleczale wynerne drugich ust na podłożnie gardle. Po skop poszed Steve a przy pulpicie (na pewien czas zosiniłowie wa czerwiej). Julia znowe z stołu pęk kuczy (KEY), możesz tenz otworzyć zamknięte drzwi w korytarzu (znajdziesz za nimi jakiś dokumenty) i le prowadzicie do nadbudowy (na dachu budynku). Jest tam wyłacznik jed-nego z radarów - by do niego dotrądz, wy-bierz się na przechodzie Katońem. Wyjdź na zewnątrz, skłanij się w lewo, min baczki i używając rękawic będz na dół, ściębia za-proweđd Cię do wtrąpnego nidaru, który w tym momencie wyleczył jako Julia w nad-budowie. Katoń niechaj przajdzie obok oc-naczając się nadnowo maszyną. Za nią jest enema, która da się swobodnie obrócić. Przechuj ją trzy razy w lewo. Teraz Pecha-maj pójdz do wypięci (pogromiwa) wcz-



(RAFT). Podejdz do górnej krawędzi skały i przajdz się na Julię. Na przebiegłij obok trzech skał i za ostatnią leć w prawo, na-wępnie do góry. W przazmny leżaj zakolki gaciła - min je i podejdz do szarych sa-molotu - obejrzyj je. Złaz ze linę zwisającą ze śmigłowca w momencie, gdy będzie strze-lamy. Zosiniłaz przelazynaj nie Katońe. Min stół portu - w ten sprinży sposób wy-eliminujesz z rozprzyski lałajacy matrak. Sa-vepoint. Jako Katoń idź na wprost do prze-manej drogi - gdy dojdiesz do jej krawędzi, objeś się skłanając się na nogach Łopaz. Te ostatni czernek drażnily ocieranych, wy-



śnież ze Steve'em) i wód pensyltnek (DIARY) wjeżdż na stoła. Zwróć go Steve'owi. Gdy dostanie kordynaty będzie mógł odjechać



zysnąć z entery ustawioną właśnie przez Kayha. Czas by Pachemania sprawdziła, co nadaje gościł z wojkowej placówki. Wąpnie ustalić ze zabierze Wee helikopter. Po wstąpieniu Lopez zostanie na chwilę by rozwiązać nadajnik i gdy dojdą do grupy i pobiegnać do Anglowa. Sawapoint. Nie stały miszynie będzie wiele "wypadek". A konsekwencje będzie w kurs kolidują z rakietą. Zupnie niepospodzielnie skład wystrzela. Co jest ku... gnia?

CD #2

Biegnij wzdłuż torów i skryj w odnogi po lewej - droga jest zaważona kamieniami, wjeżdż i lec dalej torami. Przy bramie masz zwrócić i drugie tory zbiegające się z tym, wzdłuż których awiod. Użyj ich teraz jako drogowskazu, przedźwińz obok metalowego zbiornika (będzie z lewej) i uszkodzonej zwrotnicy. Przy następnym zwrotnicy tym razem już zstępującą masz kolejne skrzyżowanie. Szynę doprowadź Cię do szopy - przedźwińz w niej smat (LUBRE), spracze i dziennik (ale go nie wzmierz). Wróć teraz do metalowego zbiornika (zauważ lewający się kawałek metalu), omiń go z lewej strony, podążając torami dojdiesz do prostopadła w ścianie. Za nim sto zaparkowane i trzech ciężarówek. Z przodu ma wywołanie, ale by jej użyć, musisz ją wcześniej niasierować (LUBRE). Zajdź po linie na dół i wyemuluj z leżącego na dnie wagonika koło (WHEEL), aktywujcie przy pomocy narzędzi - z czego wiesz, że robimy to Steve'em. Sawapoint. Steve użyj zabiegających się do mostu kominarzy i wpochnie w ścianę pensyltnek - no cda. Wróć skądś przypadem i lec w prawo. Miel powie-nie zbiornik, zwrotnica (obydwie) i most, od dostrzedz do kładącego na boku wózka. Wstaw białokojce w nim koło i zawołaj Lopera, Steve jest bowiem zbyt słaby by samodzielnie podnieść wagonik. Teraz zarówno Steve'em jak i Lopezem udajcie się na miejsce z dyndającym wozem (metalami fluz przy zbiorniku). Oczekcie to i zamiećcie parę słów. Panowie dojdą do kominarku i Lopez będzie mógł zpać blachę tak by ładnie nie torach. Wstępując Steve'em do wózka przełód wachce zwrotnicy (jak przed mostem) w lewo połączenie i następnie zepchnij wózek. Ten - jedąc - przemia szynowy pręt, który też od razu wzmierz (PIPE), by zamontować go na uszkodzonej zwrotnicy. Zwrócić do Lopera (jest wloczenie wózka z powrotem na górę (jakiej na wózek). Ponie-

waż naprawiona dźwignia w dalszym ciągu nie ze dobrze działa, posmerujesz ją (LUBRE) i dopiero wtedy przesuniesz ją w prawo. Mchaj teraz Lopez popchnie wózek, by leżł Sawapoint. Rozwali drewnianą bramę szlifer Wózek, który się w niej znajduje, jest pełen dynamitu. Lopez dodatkowo poda jeszcze kamień (CAN) Kotohowi - i już możemy grać dalej. Wpłynie ustaw July (z obok dźwigni znajdującej się przy rozwalonej bramie - na razie jej nie rusz), bo zamierz. Kaloh powinien pociągnąć do ciężarów, by napędzić kamień benzyną (GAS). Dł tej pory masz jedną zamaskowaną misję na to, by pociągnąć benzynę zważając wózek. July z kolei podciął benzynę i przesunął dźwignię, a Lopez popchnie wagonik z dynamitem. Oj, jakiegoż trzeba mieć pacha, by stać na moście akurat wtedy, gdy przejeżdża przez niego wagon z dynamitem. Pech tym większy, że most właśnie się pali, a ognisko jest dokładnie na trasie dynamitu Sawapoint. Jak to było do przewidzenia, linowy most nie wytrzymał napędu i popadł, o mały włos nie strącając Kotoha w przepaść. Wstrząs tego nieszczęśliwego zbiera okoliczności. Kaloh zostaje odłączony od dźwigni. Przejdź się na niego i lec w lewo. Dojdźcie do budynku (go dźwiga magazyn jak), w którym znajdiesz kolejny pojemnik z benzyną (GAS). Wyjdź i po drabinie przedostan się na dach. Korab przegięty zbliżone na linie putko i wróć do niego kamień. Jako Lopez podjeżdż do budynku z ostrzeżeniem i spoćnij otworzyć te z prawej strony



Zajrzyj również przez okno znajdujące się z prawej strony budowli - zobaczysz światła na sukcie wezwazj pomieszczenia. Zajdź teraz budynek z lewej - stoją tam trzy zderzaki balist, popchnij jedną z nich, tak by oparła się o dach. Po niej są tam deszczewer. Otwórz świetlik i wskokuj do środka. To jużś sterownia. Zaberz wiszący na ścianie klucz, przycyśnij nożką na stule i wyjdź dziwnie. Kluczem otwórz zabrzakowaną bramę kopalni i przejdź się na July, tylko nie baw się potolić wózek do szlifer (nie w końcu zaplądź) Mł nie wprost, by dotrzeć do drugiego końca mini kolejk linowej. Przycyśnij pojemnik z benzyną i zabierz go. Wyjdź ze szlifer i skien się do drzwi po lewej w budynek ze świetlikiem. To maszyna (Wlej benzynę z prawej strony maszyny, igrze jednak Steve'a by ją uruchomić przełącznikiem umieszczonym z lewej strony i stała się janołd. W całej szlifieri Wyjdź July do sterowni - nach przesunąć wózek na pulpicie. Steve'em natomiast lec do kopalni i włącz pompę umieszczoną przy zbiorniku z wodą. Woda zostanie wysłana, a Tobie otworzy się przejście dalej. Po lewej masz korytarz zaskobowa-

ry stała, idąc na wprost stwierdzisz, że jest zbyt ciemno, jak na Steve'a. Wyświeś go na July, użyj zapalniczki - i już możesz iść dalej. W szlifieri w głębi znajdziesz dynamit (DYNAM) i trochę mochnych wózek. Jakś kretny z góry wstąpi bowiem granat, ci jak - dla spraczenia - czy odgłosy takie słyszał się prowadze-



czy były trzy wstępującymi Julia rozróżnia zapytanie, że za to otworzy się dostęp do zniszczonego wcześniej korytarza po lewej. Znajdziesz tam wyciąg (PULLERY) i szlabier (PLAKE), a w głębi stoś śliferujący szynami do transportu kamienia. Siewek przekaz od szlifer szlabier (używając postry linowy). Wyciąg sprowadzi cię do nadziemiu zbudowanym we wlecie, że budynek po prawej (masz wyciąć wcześniej ze szlifier). Jeśli nie zabrakł wyciągu Lopezem, będziesz musiał zaprzęgnąć do pomocy - z rami wózków najłatwiej się do tego nadaje. Wcześniej masz jednak porównać z postacią, która zrynie wyciąg. Lopez zawieli urządzenie, a Ty przejdź się na Kaloha. Wózek nim do miejsca, w którym wcześniej wpał most. Stań z lewej strony i użyj torpion na lodowej ścianie. W ten sposób przedostaniesz się na drugą stronę. Biegnij do rusztowania i używając rękawic (GLOVES) bjeź na dół Sawapoint. Przymocuj linę we właściwym miejscu i dźwigną gupowemu wyskokowi wyciągniesz July. Porozmawiaj z nim - da Ci dywanik i zapalniczkę, z którymi musisz zabierać z powrotem na drugą stronę zwinęgo mostu. Minusem magazyn po jego lewej stronie leży sterta kamieni, w której wędruje dynamit. Krowi huk i. Materiał wybuchowy nie zale tak do końca ogarniamy i trzeba jego przycięć lekko poprzód. Naprawdę lec Pachemania do sterowni i przetrzuci dźwignę na panelu Steve'a na położeniu do śliferu i go włącz. Jeśli dodatkowo szlabier jeszcze Kotoha przy powstanie w wyniku wybuchu dużej, to odpał się demko. Teraz już możemy z tym Japonić maś stać z drugiej strony szlifieru. Sawapoint. Siewek rozpoznaj goścu odwała kłg, a Ty mmasz nieco kamieł. Na ciepłyjszy Tra-dycyjnie Julia wykaraczemy zohierza, docie-



zamy do namiotów planowanych przez dwójkę strażników. Cuius na Katoia - między dwoma zbudowanymi postaciami jest wejście na górę, skrzyżującą z miedzą, ma posadzi i spojrzeć na facie przy ogniku. Za kamienym mactem leć w prawo, dojdź do końca ścieżki i zjeżdż na dół. Z namiotu po prawej wejdź bufit z tenarom (JOYKING). Wróć na górę, stań nad strażnikiem i użyciu bulli, gołosem się nieco przewiezij (numer 2 bufit w tym momencie zaczął mi się trochę przyspieszać). Julia objeżdża namioty i zależe strażnika (od tyłu). W pierwszym z namiotów (jeśli masz je z prawej) znajdź się mact (HAMMER). W drugim spoczni, a w trzecim nie. Ktoś niech sprawdzi kuli kamieniny możliwe na górze - jeden z nich jest w naszym



manie i przez absokony przypadek jest to ten, pod którym stoi Zolnierz. Wyjdź Katoia na dół, gdzie rozmawiał z Julią na temat jej milicji. Zauważ z powrotem na górę i wsiadź narzędzie (HAMMER) na to słabo ogniw. Kiedy kamienie zaczynają przemieszczać się w prawo, spróbuj ten drugi przejechać. Ktoś nie ma jednak na tyle siły, by rozwałić runowisko (nawet milicjant, oddając się sprząta Łopozu - to jest kontroli gołosem. Jak gołosem, to wywołaj się nawet gołosem słabnie boku. Spróbuj przejechać przez runowisko. Swoje, z tego co widzę, wiosna nie została jeszcze zdobyta przez wojsko. Zolnierz jest jednak za daleko, by ich tak po prostu porzucić, trzeba więc użyć forteki. Za najbliższym ogniem czeka czterech le-jawierzy, ale jest też wejście na górę - czyli Katoia - pan jego magycznych ogniw nie widzi. Ciekawe jedynie jak to jest możliwe, żeby strażnik nie zauważył 'moich' stojących do słowne tak kato niego... Mm słowne stojąc, na jednym z nich jest jakiś przelotny, ale nie da się, i zraz na dół - z namiotu zwrócić mundat (MUNIF), po czym wrócić do towarzyszy Poromowia z Pacharną, dając jej mundat. Przylatuje się na górę prezydenta Menury i wejdź na dół namiotu. Wyjdź próbować. Za północną, łatwiej można znaleźć wiosnę. Za północną, łatwiej można znaleźć wiosnę. Wyjdź wojownik rozmawiać z Katoiem z nich - powinien dostać racy (LIANE). Za ciężarówkami słuch w lewo, gdyż milicjant banku, po prawej znajdź się możliwość. Wróć do niego racy i pociągaj na efekt. Droga da namy słuch wojna, więc wejdź Stevia i zauważ do ciężarówkę. Przy tej ze strażnikami wyznaczmy się i je przeszkadzaj - przyniesie to wymierny efekt w postaci próby zrobienia bomby zegarowej. Stevia nie ma jednak wystarczająco dużo, trzeba mi je dostarczyć. Zanim jednak zaczniemy to robić, podejź Pacharną do strażnika przy samochodzie i daj mu popok. Teraz, już jako Łopoz, pogadaj ze Steviem i

idź w prawo - do bocznej tarasy stojącej. Jedną z nich (ja ze broką u góry) jest do wejścia (D CAR), oczywiście zamek już domocrolemu saperowi z ciężarówką (zalecałbym mieć zalecała spróba podnieć brokę). Znowe jako Pacharną podejź do Stevi i zamek z ram słowo, po czym pociągaj do namiotu stojącego tu obok motocykla, by wyciągnąć z niego żarówkę (LIGHT), która, jak wiadomo, jest integralnym i całkowicie niezbędnym składnikiem mechanizmu zegarowej. Żarówkę zaniosz Steviowi, który wróciło zegarowej budowy bomby. Gdy wyświadcze z pałi, idź nim do zamek i użyciu na niej narzędzie. Swoje, Cuius na bardzo wiele wyjaśnijące demko. Akcja zmieni się w zupełnie zaskakujący sposób i wkrótce nóg z czystym sercem powieść, że zbawialem. Trudno jak to mówić pewna doznać znane mi osoba, takie jest życie... Kato siedzi w boku, no, wchodzę to stać, ale i tak wyjdź przez kraty na dachach. Po ich lewej stronie masz drogową drogę, na której możesz się wsiadzić. Strażnik zamieszkuje tym, że Ci nie widzi, wiesz do pałi i zleżesz w lewo. Na korytarzu możesz przebiec do dwóch cel sąsiadujących z Twoją (znajdź i tak się po drodze), by porozmawiać z przyjaciółmi. Za zniknięciem użyciu Łopozu wychodzącego ze swego pokoju - odrzuć. Wejdź w drzwi po lewej, mił strażnika i wsiadaj się do kanasu wentylacyjnego. Gdy z niego się wydostaniesz, na korytarzu znajdź się (KNIFE).



zapełnić (LIGHTER), wyjdź na korytarz. Długa droga prowadzi w górę klatką. Przy jej końcu są dwa pomieszczenia - z tego po prawej zabierasz narzędzie (TOOL), natomiast to po lewej strażnik niewidzący jako tajemniczy pokój (TP). Jeżdżąc tu wroć, pociągaj co jednak udaj się korytarzem w drugą stronę, zwracając baczny uwagę na czerwonych alarm (wciąż się na ścianie) i strażnika ze rogami. Wróć teraz do pomieszczenia, w którym znalazłeś nóż, w jego głębi, na schodzie jest alarm przeciwpodstawowy. Wyjdź, jak to wszystko ma się do zaparkowania i zreczywności. Głębokość korytarzy da się nabrać i sobie pociągaj. Biegaj szybko do miejsca, w którym stał, mił grupę dwunastu ludzi i na strażnika kontynuuj się do pokoju po prawej. Łatwo tu karta otwierająca drzwi oś (C KEY) - zabierz ją - wyjdź i przebiegnij (wciąż się na strażnika) na drugie słone korytarze. Jeżdżąc jeden zabierz już jeden przy drzwiach. Uwolnij Julia i Stevia - gdy z nimi porozmawiasz, od razu im ich racy. Julia tak się uśmiecha z noza, że z radością podrzuciła garść strażników (Adice). Czas by na swój zryw zapracował też i Stevia. Gdy miniesz pokój, w którym Katoia



znalezł zegarówkę, po lewej stronie korytarza zauważysz następującą drzwi. Użyciu na nich narzędzie i wejdź do środka. Pościł Stevia przy komputerze, po prawej stronie monitory będzie miał przycisk otwierający tajemniczy pokój (TP), dojdź więc tam dwoma pozostałymi zawodnikami. Od momentu dobiegną guziki masz doświadczyć pięć sekund na skrotywanie z drzwi do TP. Za nim wejdź do windy (Julia i Katoia) i użyciu użyciu panelu. Do rozmowy przylatuje się Stevia i Julia. Swoje, Wchodź wchodząc z prawej i następują punkt docelowy pary Katoia-Julia. Stevia ma za zadanie uruchomić dwie windy na panelu i użyciu to osiem w pomieszczeniu, w którym znajduje się Julia. Uciekaj o tak, jak Julia i od razu przy konsoli z lewej strony. Japoniec siedzi na prawo, głosem przez kanał wentylacji i całą z łopozem przedostanie się na korytarz. Idąc w dół napotkasz strażnika, idąc w górę dojdzie do białej (jest tam spieszka i parę kapek do obejrzenia) i północnej do podłogi na napisie podłogi. Julia wachaj na konsoli przesłanie napotkaj tak, że będziesz tu nim przemawiać dopiero za zakretem. Ale od czego powiem powiem nieoczekiwane partnerki. Pacharną już przostawiając w użyciu po prawej, i idąc z nią siedzi tam Łopoz. Gdy zobaczysz Katoia, użyciu się na przecięcie i będzie próbował go zastrzelić. Bądź cały czas w ruchu i nie zbliżaj się zbyt blisko do niego (po zdrów w lewo boku). Podejź jednak na tyle blisko, by za Tobą pogonił w ten sposób wprowadzając go na 'hozyrnyk' i czuć podłogi. Samemu będąc na bieżącym gruncie, przebież się na Julia po raz drugi użyciu dwigni na konsoli. Z Łopozem zraz się gorący 'tyłom'. Wyjdź do windy i użyciu gołosem - radosną wywołaloby się sytuację zaparkowania trójki nie do końca marnej Łopoz - po prostu wyjdź przed. Podejź Julia do panelu i spróbuj go użyciu z napisem zawał zaparkować. W lewym rogu windy, dzięki swojemu odkryciu, możesz wejść się na górę.

Ala jak się tam dostać, to już zagadka stworzona. Sytuacja wygląda następująco: trzy osoby w naszej windzie, całkowite trzy przedmioty w ich posiadaniu i tworzą napotkają dać imnie użyciu. Można byłoby skorzystać z 'wydź z windy i korytarze' - ale to w moim stylu. Nowej nieoczekiwane pomoc Łopozu i groźby (niebiedzie za słony zaskoczenie nie potrofu). Ta się Sazza zaimała - nie wie co dalej. Muszę sobie z tym poradzić sam, albo porzucić do następnego numeru, w którym zamierzam dokonać zakończenia solacji. Tak więc c d n



Dracula jest w tym momencie chyba najlepszą grą przygodową w swoim gatunku. Opis ky się przydał, szkalówek nie jest ene skynnie skemplikowana, więc przysiadłem dwa wieczorki i skończyłem ten opis. I chociaż nie jest en nadzwyczaj dekladowy to a pewnością w wielu miejscach wem pomóż (mam nadzieję, że w przeciwnym wypadku moje prace pójdzie na marne). Nie to rozpoczynamy sekawę.

Wejść do hotelu, który widzisz przez sobą. Tam porozmawiaj z właścicielem siedzącym po prawej stronie. Następnie pójdziesz do gospodyni i z nią jest zagadka. Porozmawiaj o zamku a wskazuje Ci sei drogę. Możesz opuścić zajeżdź idź przed siebie, aż do rozstaju dróg, tam idź w lewo. Dojdiesz do kolejnego rozgałęzienia i wejść w wąską ścieżkę (w tę, którą wskazuje znak "Cumberland"). Podążaj nią przed siebie a ponownie znajdziesz się na rozstaju dróg - tutaj skłóć w prawo na omentarz. Przejdź do stopy na tyłach i zabierz topór. Wróć się kawałek, skłóć w lewo i pójdziesz do miejsca, nad którym widać białą lunę. Użyj zdobytego przed chwilą topora na grobowcu. Po animacji przedstawiącej naszego bohatera kopiącego grób zabierz DRAGON RING. Wróć do ostatniego skrzyżowania i tym razem idź ścieżką, którą wskazuje znak z napisem "CROSS". Obiejdź posag dokoła, spójrz



do wejść po drabinie do góry. Tam użyj rzemyska poczynaj się do drzwi i wróć z powrotem do domu. Wejść do pierwszych drzwi, zabierz ze ściany kij poczynaj wróć na werandę. Przejdź do jej końca, gdzie stoi gość. Użyj na nim znalezionej kije a dasz drogę będzie wolna. Będziesz mógł przejść dalej, skąd zabierz kielich oraz nóż. Teraz wróć do hotelu.

Zejdź na dół do piwnicy. Otwórz skrzynię i zabierz sekię. Porozmawiaj z gościem na temat znalezionej kije poczynaj wróć na górę. Wejść po schodach na pierwsze piętro. Przejdź korytarzem do końca, otwórz drzwi a znajdziesz się w pokoju Beneta. Pójdziesz do skrzyni leżącej po lewej stronie, kiedy na niej naciśniesz X przesunie się ją z rób to. Teraz wejść na nią i zabierz

zapisk ze szafka. Za pomocą kława otwórz wejście na strych i wejść tam. Zobaczysz tam miejsce, w które możesz wchodzić latem. Wejść więc ją na swoje miejsce i spójrz przez okno a zobaczysz konia ogrzewającego siebie

reć. Czas zagrać na heca, wyłgnij go więc z inwentarza i użyj. Następnie przejdź na koniec strychu i kliknij na związującym sznurze. Kiedy zobaczysz jego zbliżenie wyciągnij nożycki i przetrnij nim linę. Zejdź parter gdzie czeka Cię krótka rozmowa z gospodynią. Dowiesz się, że główne drzwi zostały zamknięte z powodów bezpieczeństwa i nikt do nara nie będzie mógł przejść przez nie. Możesz natomiast wyjść drzwiami, znajdującymi się z pokoju Beneta. Zrób to a następnie przejdź przez drzwi w balkon a znajdziesz



więcej przejść po nim jest niemożliwe - musisz znaleźć inną drogę do zamku. Idź do strych, otwórz go zabranymi kluczami i wejść do środka. Przejdź na sam koniec i wejść po schodach. Zabierz lampę i wróć z powrotem. Teraz skłóć w prawo a znajdziesz się w ciemnym zaułku. Dopali lampę, zabierz hak i z nim wróć pod balkon hotelu. Używając haka wejść z powrotem na balkon, wejść do pokoju i zejdź na parter hotelu. Za-

DRACULA

RESURRECTION

głej gospodyni na temat mostu i do-
stanień od niej klucza. Podejść do cze-
nowego kredensu, otworzyć go za pomo-
cą drzynanego klucza i zabrać za-
palczkę. Przeczytać notkę leżącą w
szafce po czym zejść do prawej
Zapali kagarek za pomocą zapalczki i
podejść do bezceku. Zebrać duży
klucz i użyć go aby otworzyć panel. Ta-
raz użyj Dragon-Ring aby otworzyć
beczki poczym przejdź na drugą stro-
nę.

Przejdź taniem do końca, rozbić się
i podejść do drzwi po prawej. Zoba-
czyć tam kamienią kulę - przekręć
ją. Wróć Dragon Ring do mechanizmu
i użyj go heka otwierając drzwi.
Wyjdź przez nie. Udać się do chłeti i

jednym z kluczy ją otworzyć. Przejdź za becz-
ki i zebrać kleszcze. Użyć windy aby podnieść
beczki i następnie kliknąć na białym. Zejść w
dół, skąd w lewo i zobaczyć kilka leń-
chów, na których użyj zniechęconych klesz-
czy. Zabrać kawałek kłodzka i przejdź na
koniec tek aby znieść się przed prze-
pęczką. Połóż na niej deskę i przejdź na drugą
stronę. Podejść do kamienia i użyj kleszczy
Zabrać kawałek kłodzka, który się po-
jawia i podejść do bramy Zapali lampę zapal-
niczką i przy użyciu kamienia kłodzka za-
brać przedmiot leżący po drugiej stronie bra-
my. Idź do mostu i wróć zniechęconą trzecz
w leńchach (kurcze do to było) i zobaczyć
animację jak nasz bohater przechodzi na drugą
stronę mostu. Zejść w dół i zobaczyć
korytarz naprzeciwko stołki. Idź nim aż z-
należysz się na stacji benzynowej. Wyjdź do
jednego z wagonów. Kliknij się tam znajdując
i przełącz dzwignię. Przejdź na drugą stronę
wagony, popatrz w górę i za pomocą haka
wyjdź na zewnętrz. Przełącz ustawienie to-
rów sdywając haka na "przestaw" (czy ja-
ko się tam nazywa) i wróć do wagonu, w któ-
rym przełącz dzwignię. Po wypadku odnależ
wyjście z wagonu (po lewej stronie) i wsko-
cz w korytarz. Podejść do mechanizmu i użyj
go, poczym wróć Dragon Ring do środka i
kliknij. Zabrać pierścień z powrotem i wejść
do góry nową otwartą drogą. Przejdź na drugą
stronę szyby i zasklepić Cię nieopierając
Idź więc do tyłu aż zobaczysz lampę wiszącą
na ziemi. Zabrać ją i zapali. Wróć do torów
i zobaczysz różną benzynę w szybie. Wróć
na nią lampę i oglądaj animację. Możesz ta-
raz przejść na drugą stronę iść przed siebie
aż zobaczysz dzwignię po prawej stro-
nie - użyj jej.

Znajdziesz się na orientacji. Idź przed
siebie, zejść po schodach i skąd w
przód. Zobaczyć tu spirale schody
- zejść po nich w dół. Znajdziesz się
przed żelaznymi drzwiami. Kliknij na
benka i dowiedzieć się, że możesz się
otworzyć za pomocą Dragon Ring,
otworzyć więc je. Wyjdź do celi, zapali
lampę, przysłuchaj się rozmowie i wróć
do góry. Kliknij tam na gołobławe i ona
otworzy drzwi prowadzące do żelaz-
nej - przejdź przez nie. Podejść do schod-
ków, wejść do środka pomieszczenia i
stań naprzeciw wyjścia. Zabrać klucz
z zerkia i wróć do schodów, po któ-



rych tym razem wejść do góry. Przejdź przez
kolejne drzwi. Obejrzyj kulę, kliknij na nią
i podnieś się ona i otworzy skrynię. Zabrać



kulę i podejść do skryni. Waż z niej obrze-
stek. Wyjdź z pokoju drugimi drzwiami, które
zaprowadzą Cię do biblioteki. Skreć w prawo



i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się na ba-
konie. Kliknij na mechanizm i następnie na
uchwycie poczym wróć do biblioteki. Przejdź

na jej koniec i obejrzyj kolannę - w jed-
ną z nich rękawicę włożyć płytkę. Kie-
dy to uczynisz podejść do drewny i
wejść po niej do góry. Ponownie kliknij
na uchwyty i drewno znajdzie się po
drugiej stronie. Kliknij na ośrodek i po-
dejść do białka, otworzyć szafkę i za-
brać z niej 4 przedmioty. Wyjdź z bi-
blioteki drzwiami, znajdującymi się po
drugiej stronie. Zejść w dół po scho-
dach i zebrać rękawicę leżącą pod
tarczą poczym wróć na górę. Podejść
do spiralnych schodów, zejść w dół,
przejdź na koniec korytarza. Detek-
torze zablokują Ci drzwi, ale nie mo-
żesz otworzyć kluczem, który niedaw-
no zabrałeś z innych drzwi. Znajdziesz
się na orientacji. Idź teraz konie-

nie porównań z Dorko. Wróć do pokoju
Draculi i odidź kryształową kulę na miejsce.
Przyjdź ona obrze-stek i ty zobaczysz sym-
bole kart - zapamiętaj je. Otwórz szafkę i
połącz symbole z kart i obrze-stek. Podejść do
rozbitego łóżka i kliknij na symbole w odpow-
iedniej kolejności - w ten sposób otworzy
się korytarz. Na jego końcu są drzwi, które
otworzy Dragon Ringiem. Odwiedź szafkę
leżącą gdzieś w korytarzu, włóż go w zam-
ek i figurę otworzy usta, w które wsadź rękaw-
icę. Będąc w środku kliknij na pierścienie,
umieść ikonę Saint George'a i zabrać ją z
szafki na swoim miejscu. Otwórz ją kluc-
zem i zabrać klucz oraz diament. Wycho-
dząc nie zapomnij zabrać ze sobą szafki.
Kluczem zniechęconym w jakiej otworzyć zagr-
ki, który stoi w biblioteczce. Ustaw go na 12:00
i potem na 11:40. Pojawi się skrynia, w którą
musisz włożyć rękawicę. Podejść do białka,
prasać i ustaw Dragon Ring w lewym do-
nym rogu. Odczytaj współrzędne, podejść
do dużej mapy świata i połączyć te punkty. Waż
tenz rękawicę i włóż go w pięć smoka. Wy-
ciegnij go i w powstałą dziurę włóż diament.
Wejść w skrynię korytarz. Kłóć się pojawił.
Wejść po schodach do pokoju. Podejść do
stołki po lewej i kliknij na stołki. Teraz po-
dejść do stołki po prawej i kliknij na stołki.
Po animacji zebrać butelkę wody i do lo-
tem. Wróć krzyż na swoje miejsce. Zabrać
konę do Vincelo i wtedy znieś się par-
gem. Teraz możesz zebrać magiczny kwe-
dri. Ustaw go (pienizka linie to SATON
ostatek to ROTAS). Idź nową otwartą prze-
ścieżką i w grocie wróć krzyż TENET w odpow-
iednie miejsce. Otworzą się w ten sposób
drzwi do korytarza. Zejść w dół, podejść
do małego obrze-stek i zabrać leńch wy-
lewając na niego kwes (powinno się go
znaleźć w sekretnym pomieszczeniu).
Droga ewakuacji zablokują Ci trzy wam-
py, ale jeśli dobrze się rozmyślić 30
po prawej stronie zobaczysz dzwignię
- przełącz ją. Przejdź teraz na drugą
stronę pokoju i ponownie włóż krzyż
TENET. Pojawią się schody, po których
szaleć. Zejść na sam dół gdzie jest łóżko
z mechanizmem. Połóż na niej ikonę le-
tejszego mężczyzny, potem Dragon
Ring co otworzy kolejne schody. Po-
dejść do Miry i kliknij na nią i opowie Ci
o swojej mrocznej historii zerkia... To by
było na tyle. hough



Gdy wróciłem do pomieszczenia, które nieśkomieśnik mi przyprowadził, na łóżku leżał jeden półowiec swojego dzieciństwa, zgarbiony do znużenia, w tężym, zmatulejącym widoku. Z tego tytułu, że żarty sobie za niego przesił, podcałowałem go na policzki, co by więcej łagodziło ból - takich dostawałem również. Jedyną sprawą było zaskoczenie, totalną korzyścią z mojego podcałowania się na żużli, po tym, co trzymałem w rękach.

W tym momencie, gdy zła Biana wykrzyknęła, w nadziei, iż somehow kłopoty minie osam. Nie z tego, jednak. Dziwił nie stary człowiek, jednak po kłótni ogólniejszych wrzawa zwaśniła przepięknie, listy problem zrzucił. Ono dziwił, stało w pełnej krasie. Choc wyświadło mi się, że wstępnie sprządać mnie nie trzeba, po kilku brokacji, jakie postawiłem, z grzecznością pojawił się napastnik jakiś - pachniał mi i zwał się, jakie miejsce jego było, co znowu mi zapamiętało się dawno. Do bramy podpytyłem, ale choć słowem się z nią przelomowa - na nie były moje wyświad. Do plusu podziwiałem i na schody kłopotem [Baw]. Po bracie udało mi się wzmocnić na powrót, którzy podpytyłem. Pien na nie skończył, do garbów mi się rzucił, lecz upomnieli się z nim jać. Do Biana wróciłem i Kolonczak zwaśniłem. Pociągłem się jeszcze trochę i złożył, po jej przypięciu dwunastym, jakby który odkrył, na co miała mi postać się znowu. Po wygłosu na kontyler trawy w głębie. Tęż aż na nią szukał dostępnym, słowem Biana stręgała pląsy rycerzy oraz zagubione, jej kawał nie nie miał pociu - w moje łochach zwaśnił znowu. Zatem upomnieli to spłomni miało, w bezczyn odnoję zgrzyłem - na drodze do listu kłopotem dwoga popępnioł, do basen opowiadaniem na tyle do słodkie. Je go wyświadając słank zwaśniłem Kłopotem. Wzłomni zwaśni i bramy przekroczyli. W ten sposób, ostatecznie upomnieli.

Z uszki drucikiem energii, zaś z jednego z pomieszczeń - Arkadiusz Ogrodzi. Lokalne trzęsisko trwało dziesięć minut, nie było w tym cyfry, nie było sensu. Wynagrodzić na korzyść i uzyskać drugie przemieszczenie. "Tępy szkielet, nie ma szkieletu - jeden długi, drugi mały...". Nagle za jęknął się wlepił szkielet, szkielet nie deser linał, wydawał się być białym. Zajął się do pomieszczenia, z którego wypłynął kompletnie, przemieszczając energię.

[illegible][illegible]Previous 1 : [Spartanville Shooting](#)

...jez jak spore dotychczasowe w Złoczowie. Słami-
mniacy kładzie pokłoni, słońca słoneczyli się kwi-
to. Panemstrawem ułowi, demowaltem obławi-
ci - na półno. Gdy z łopie podciągnęłam brzo-
mym przed siebie wąską sieć. Gdy wzię-
ciem w łokciu w dół, w słońcu po prawej stronie
złazłem. Głowy (?) - a w tej po lewej - nabił
Szafy, z której wydobył się opiew, przewinę-
ł. W kółkiem pominęliśmy złazłem z
nabój. W słońcu musiałem sforsować porzuci-
ną łup, po czym ruszyłem przodem. Gdy
złazłem się na most podwórki, przekroczył
się przez korycie - złazłem energię. W dół
ruszyłem się na kolejnego zbrodnie, po poko-
naniu którego straszałem sobie, iż może
bezdziwnie. Wskazywałem sobie na skrzynię.



niej na krawędzi muru, po czym znów użył swoich twardej skóry stał bezpomiernie. Gdy na nim nie było więcej, przeszedł do następnego.

ta, co mi było trudne. Podążając ścieżką dźwiękiem
do bramy, słysząc pokonywać te wielkie schody
tę. Tajemniczo słysząc z nieznacznym nie było
tajemnic, a gdy wszedłem do jednego z domów,
schodami zszedłem na dół (w skrajnym izolowaniu
nabój). Kolejne było stopniem, a to skrajnie
wyciszeniem. Tę. Tę. (50), później energia. Mu-
sikami walczyli na ścieżce (długo). Opcyjnie Tę.



Społeczność intelektualistów Świeta, gdy dzień nie śni, Drzwi przy schodach stałości są barykady. Ciąży zmieszczony dynamit, na piętrze, wznosi się baka, dostawia się na ramię, Kolejne drzwi stały otworem. Odsłonięto kołuszki, z Mięsień szafy energii, a na końcu kapturka odprężenia przemocy, w latry wyłączenia, Pieniąż. Wystrzyśnięcie klasa zombiaków! to przemianowa szczyt odprężenia porządkowania, w rym kłut. W dróżce powojennej, rozciągniętej kolejnego Operacji. Świat potężnej zachodni rymu do załajania do szczyt. Aristofel Opiera, i energia. Kluczem otworzenia zamknięte dotąd drzwi, zaproszenie się próbę energii kapturki. W polsku mowa społeczeństwa nie posiadała przedpowodzenia w grafie czarnizacji. Niechajmy się, po zgoni z wstępnego energii. Po rozmontowaniu zaciągając zachęcał próżniaki, energia szczyt odprężenia w stronę drzwi, czając się nieco wyżej. Wyłączeniem klasy intelektualistów. Pomiędzy innymi było mi, szczyt. Mógł przeanalizować, drzwi otworzyć dostawia się do szczyt, raz - energia i nabój. Przed kolejnymi Operacjami, naukowcem. Zaciąganiem zombiaków, z kolonizacji wywołaniem dwuletni energii. Otrzymał klasę energii i zmieszczony dynamit. Podciągając do najszybszego, wstąpił wystrzyśnięcie energii. Nie dążyć do holu natężenia na kilku dźwiękach, po przegłosowaniu z Głównym. W holu opóźnienia pierwszego Wierpiska, z których jednym szczyt nie uopiekano. Po schodach uderzenia na górę, górę, pod bieżącą podciąganiem dynamitu. Co prawda następstwem eksplozji otworzyły się nowe horyzonty, jednak klasę stopnię zginęło - otrzymało energię uczucie Neurofizyki. Jedyną drogą, jakie znalazł, były zainstalacje (o jidzie naciski). Po wygnaniu się na szczytach zainstalacji Wierpiska.

ję i zgłaszał łucze dróg awaryjne. W drodze na dół napadł na niego Operator - miał pisać. Przy jolwie i zrzut zużycionej energii. W polu obok znalazłem Ten-Tee. Koniec korytarza i wyjście, na drze znajdował się Mostek Nocy. Przez szosywały na półkę, stąd zgarnięm nabo (zobacz zrzutek). Mostek zjechał i wciągnął energię. Kłopoty Operator na pewno - awaryjne wygaszenie jego słup. Na końcu korytarza czekał na mnie człowiek postawny, a spojrzenie człowieka przez drzwi do windy. Torque szedł dalej, windy zjechały na dół, i znowu rzadko po ścieżce (zrzutek) energia. Z zrzutów podziękuję i widać (Operator), gdzie zużyciem energii. Jest Ogłos, kłót i awaryjne. Za poprzednim wrotem na kolumnie znalazłem drogę prowadzącą do kolumny, i z energii. Kłopoty kłót paronem nastąpiłam pierwszą idąc, również się



Hi

No, tym razem nieco bardziej technicznie - i do SE, i do TEKKEN. Z pewnością interesujące choćby się też rzuty do WWF SMACK DOWN, wykonywane parom! postaci - no, o co tak przesłaliście w listach. Znajdźcie też co nieco wiadomości dotyczących nowych bijatyk. Co daje się zauważyć - wchodzimy w nową erę bijatyk, erę grania w Internecie. Wzrósł apetyt na walki, które wreszcie pozwolą na wyryłkację umiejętności Graczy z całego świata. Hehe - napisz "Polskie walczak" pojawią się na murach w wielu miejscach naszego globu. Oki - miłej lektury i nie zapomnijcie przy wysyłaniu listów dopisać "Kacik bijatyk", co byście ich nie pochłonił (it: przed płem nlc nie oświeknie).

kontakt - e-mail: kackibijatyk@netpol.pl, e-tekko - adres redakcji.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Oto kilka informacji dotyczących z pewnymi nowościami w systemie walki z kaskadą - ciżkowców

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

NEWS

Sprawa DOA2. Pamiętajcie, jako czytelnicy byliście w związku z tą grą i ewentualnie z nią? Pół roku temu wycofano ją z rynku Japonii, a DC - nie USA, Japończyk COA 2 nie PSC ukazuje się w USA, tylko za pomocą znanego wydawcy - DEAD OR ALIVE 2 PLATINUM EDITION. Być może z powodu tego, że w Japonii nie ma zbyt wielu graczy, którzy by grali w tę grę. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

TEKKEN

Soundtrack z TTT z wstępu na PS2 już się ukazał. Na płycie znajdują się 33 utwory z muzyką z gry. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.



Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.



Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

LISTY

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

Wideo - w tym celu umieszczamy na naszym serwisie pliki w formacie .avi. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać. W tym celu nie musimy mieć żadnych problemów z tym, że pliki te są zbyt duże, aby móc je przesłać.

MITOMANIA SQUARESOFTU - SUPLEMENT

Owa tresująca temu Kacyka była przedstawicielką mitologii nordyckiej, tenet Jazzy Karla (zinn 602 p) użył w opisie do opisu w gwiezdnym świecie i mitologii greckiej, starogreckiej i hebrajskiej.

Elen - młoda, piękna, czarna "ogrodniczka" (602 p) w mitologii greckiej była jedną z diwnych, - darymi darami zły duch.

Pandora - grecka "demonka" czarna, zła, piękna i piękna, Pandora to jedna z diwnych, - darymi darami zły duch.

Minotaur - pół-koń, pół-człowiek, ten (602 p) był jednym z diwnych, - darymi darami zły duch.

Cerberus - mityczny, trójgłowy pies stróżący broni Hadesu.

Siem - w mitologii greckiej siem to jedna z diwnych, - darymi darami zły duch.

Phoenix - starożytny ptak, który miał się odrodzić w Heliosie w starożytnym Egipcie. Był symbolem siły, zły się jedynie rósł, nie schodził (zły zły zły).

... a do 200 lat odchodził z... a do 200 lat odchodził z...

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Chimera - stworzenie z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał, z głową, ciałem i ogonem z trzech ciał.

Xenogears

Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

KROKI W FORMIDABLE

W grze Xenogears (zobacz, o czym pisałem w poprzednim numerze) nie ma nic takiego, co by było tak trudne, jak w innych grach. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

WYNIKI

W grze Xenogears (zobacz, o czym pisałem w poprzednim numerze) nie ma nic takiego, co by było tak trudne, jak w innych grach. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

WIKI GRY

W grze Xenogears (zobacz, o czym pisałem w poprzednim numerze) nie ma nic takiego, co by było tak trudne, jak w innych grach. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

BATLE ADENA

W grze Xenogears (zobacz, o czym pisałem w poprzednim numerze) nie ma nic takiego, co by było tak trudne, jak w innych grach. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

DEKOD CODE

W grze Xenogears (zobacz, o czym pisałem w poprzednim numerze) nie ma nic takiego, co by było tak trudne, jak w innych grach. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

WYNIKI

W grze Xenogears (zobacz, o czym pisałem w poprzednim numerze) nie ma nic takiego, co by było tak trudne, jak w innych grach. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

WYNIKI

W grze Xenogears (zobacz, o czym pisałem w poprzednim numerze) nie ma nic takiego, co by było tak trudne, jak w innych grach. Jest to jedna z wielu gier, które zostały stworzone przez Square Enix.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.

"Gargantua (Pierwszy) Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech. Pierwszy - pierwszy z trzech.



Wzrostek...
Myśląc jest ota-
rzoną słowem
które słowem
tem postrona
pod jego adre-
sem w poprze-
niejczyg Łutów-
cie niby jest pod-

Wieloletni organizator imprez kulturalnych i zwiast publicysta, przygotowuje wygłoszenie i kwestię nie mającą pokrycia w prawie (za co, w przyszłości, będzie grał, choć nie spodziewa się tego) w nowym TOCIE WPC. Miałby nie być pedantem i nie dawać sobie wzięcia, sąpniejąc o istnieniu Czerwonej RE i 11. Decydzie ostatecznej "Lubów" nie komitowatym. Wskazywałby na to, że bierze (i nie chce) udział w "podstawie" i "doktrynie" opozycji wyłączonej z uwagi, nie "bawąc" z sobą "niezależnych" członków chińskiego "prądu" i "kultury" (ale nie) wolnej, tylko członków słonecznej wyjątkowość, jeden z nich ma być "duty W" i wyznaczyć

[illegible]

PRYWATA

W tym miejscu należy zaznaczyć, że stosunek między OCAL a Ca^{2+} jest odwrotnie proporcjonalny do stężenia Ca^{2+} w płynie. W tym celu należy wyznaczyć stężenie Ca^{2+} w płynie. W tym celu należy wyznaczyć stężenie Ca^{2+} w płynie.

Tanya Osoy: Is o'f' Autumn
 at home? Zhenya doesn't
 like. Chudnyy as per some
 but it's quite nice. He will
 come! :)
 Gennadiy Maratovich: Tanya, my
 favorite girl, you know, my favorite
 problem is... I'm... I'm...

[illegible]

1. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 2. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 3. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 4. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 5. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 6. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 7. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 8. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 9. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un
 10. **Quesito** - Qual'è la differenza tra un

ONLINE

? Tę Czy PŚ2 z do-
kupioną kartą ale
słowną będzie moż-
na polaczyć za pomocą ka-
rtki ENC z PC i grać w ten
sposób z peccotowcami przez
Internet? Inaczej mówiąc - czy
PŚ2 będzie kompatybilna z
PC pod kątem grania po Sie-
ci? I...?

Villain, e-mail

Ciepły się zakochany na głędy? Śmiech na 16. 21 SONY na wydzie a imogaw ubolępienia asycyfa op producentom solfu na pozostale platformy i-dofacowanie własnych produktów) Teoretycznie - byłoby to med na za sprawną emulacji protokołu dioksydowego stosowane w komo. PSE (jako mawia stanęć sensory obciążenia gry online dla PSE-2 np. PPS) - to lachowy mus alied, eartolwiek na jezi pozwiedrnia, i protokoł na ja standardizacji

SPRYCIARZ

? To jak to jest? Kupiłem fajny telewizor panoramiczny ponad 30", dzięki przesłazni... i inne bajary się w moim PSX... a właściwie w grach uśmiałam obraz na 16:9 i nie się nie zmniejsza (bo na pewno nie jest wideo TV). Co ma

2000? 2> Jesteś ciekaw, czemu study prawnicze w Polsce nie czyta polskiego? Kolesi nie mam, bo PDK czyta tylko "młodzi" politycy, nie to biuro - przecież PDK czyta niemal każdy polityk... 3> Dlaczego na zdjęciach z EXTREME PARTY zastąpił cię najoklepańszczy i nienawistny samiec? (a może miał być i nie było nagłe... 4> Dlaczego mówi się PDK i PDK? Czy może coś z występowania PDK na warszawskich targach książek (zresztą nielegalnie) ogromnieniu nie tożsamości? L>

Rutten, Zwartkops

[illegible]

DC=ARCADE!

? 1- mój naprawił Ci nie rozumiał, to właściwie grzecznościach - objawiając Ci Później Odmówił posłuszeństwa grzecznościom - w rzeczywistości dostąpił platform - do tego został stworzony na PS2 nie będzie i może się myśle... tak dobył i niedługo zaczął... ja na DC 2- Biorąc animację na PS2 są zakończone w czasie rozprawy, to chyba najgłupsze miejsce na płycie, co. Jak tak, to po co pisać może być wycofanie? Kto by kupił PS2 bez Benelux? (O Chyba nie...)

Center: 4.000

ed 1» Stary, w wojsie nie "ob
stłżem" DC. Je tylko obse
tywnie przyswemu DC or
P52 i orzekam, że ta pleni
są w bezpośredniej kon
tact wypada błęd. Nie p
buj nawet podważa zdanie
jakoby te DC stłżem ar
dłowy raj - le prawda. Co d
przyswłości P52 - będz
per

Ważne, że chociaż dwa tytuły wchodziły w skład najpopularniejszego poręczyka, to nie były to gry z gatunku RPG. Zamiast tego, w skład zestawienia wchodziły dwa tytuły z gatunku FPS. W skład zestawienia wchodziły dwa tytuły z gatunku FPS. W skład zestawienia wchodziły dwa tytuły z gatunku FPS.

Śledzi pokrywanie płytami
pianowymi np. wia. 24 na
zwykłe popularne są na tej
platformie tzw. składowe gie
- na jednej płycie umieszcz
nych jest kilka gier - czy s
baa lindw. czy baa muryk

ZAKOPANE...


 1-1 System z...
 ■ pą na EXTREM
 ■ PARTY - wygled
 led normalna, nadzie się m
 skupiesz (-) Jaki bogar
 jede drugą edycję im
 tynie by być, gdyż
 rozdzwieł kupu P52 17
 Krysiak, Zakos

Kto? Ja wyglądam normalnie? Nie, to z pewnością nie byłam ja. (...) Mieczysław



(...) chyba że ten wygląd uważasz za normalny. Ludzie mówią, żeś trochę dziwny.



? [...] 1n Gry w planistach grających na PS2 stółwa nie są Krzywe Basen? 2n Gry to 4092 VRAM w PS2 3n Czy za mało? 4n Szybkość opóźn. 2n w HDSE RACIE 5n Wyprzedzenia mgły 6n Spół Szwajcarii jest spowodowana zbyt małą ilością pań młodych graczy? [...] 7n

ed 17 P64) co, nie wedle
ganie modułowej P62. Trud-
no ocenić 2 jednakże fra-
mentu modułowej platformy
nierzeczywiste gra. Na razie
P62 ma spory zakres mo-
żliwości 37 wykształcić (1
18% masy P221) i trudem
stanie, czy Kizywe Białe-
gości w ruch. Być może,
tworze postać w outsource
wykazuje odporność na zło-
bach, choć mogą to być
zwiększe inne obciążenie niż
kierowni klasyczny podzi-
e.



Na przykładzie bazy MCDi
widać, jaki wpływ na je-
kość grafiki mają krzywe
BE-coś tam. No to już
wzruszająco jasne, co nie?

[illegible]

WESZLIT

? [...] W relacji z El
Wierzek na weso
miał, czy weso
shętni dostał się na taras
Imagazy Wierzku's wipo. b
kaddy kto chciał wajo - móg
te uwyżn [...]
Kied... s...

Kand. e-mail

[illegible]



wykonawania (nazwa) brzo-
port. Panel sterowniczy
kasy i docelowe zabezpie-
czenie przebieg symfion
przebieg - uzupełnia jak w przykładzie
ku modelu BCPH-800x. Spe-
cje przystawki (aktywny) i
można podłączyć do
specyficznego przebiegu wskazywanym
do analizy. Wskazywanym

CZESKI FILM

? [...] Sygnalizem, ha
na PSK można
oglądać filmy bez
przydatności VCD. Czy to praw-
da? [...]

Mortgage Mortgage



Mobne. A bo od? Stawiam na
PSM swój TV i ogólnie. Jaki
problem? Schemat powyżej...

Tak to prawda. Na PSEK udało się nam w kilka pomieszczeń, które można oglądać bez przeplatki VCD. Tak polega na tym, że są to filmy wyprodukowane przez rzeczywiste undergroundowe grupy piratów, które posiadają Developer's Key. Skąd je wzięli? Tрудно сказать, ale można domniemywać, iż jakiś tajemniczy inżynier "dostał w łeb".

TECHNICZNIE...

? W kwestii zagadnień technicznych mam kilka pytań nt. sprzętu jako takiego i nie nie rozumiem z technobolizmu HW'a nt. zaskakujących się "polygender" HW, mikro, wyłumacz mi, dlaczego tak się dzieje! :)

Karol. Pienkawy Tęty.

Problemy te w rzeczywistości nie są rozwiązywane współzręcznie, lecz kolejno: najpierw wyznacza się wielkość α , następnie β , a na końcu γ . Wskazano już, że w tym celu konieczne jest wyznaczenie wartości α dla wszystkich możliwych wartości β i γ . Wskazano również, że dla wyznaczenia wartości β dla wszystkich możliwych wartości γ konieczne jest wyznaczenie wartości α dla wszystkich możliwych wartości β i γ . Wskazano również, że dla wyznaczenia wartości γ dla wszystkich możliwych wartości β i γ konieczne jest wyznaczenie wartości α dla wszystkich możliwych wartości β i γ .

Głosy wzięli: 200 głosów. Wszyscy głosowali.

WOJNA!

? T | Obserwując kolejne krotki, jakie stawiają o największą SONY, Sega, Nintendo, a wręcz Microsoft. Kiedy skończy się wojna gigantów o co? Ile jeszcze osiągnie hardware'owi? Czy nie ma granicy, po przekroczeniu której wrócą w obsłokę? | T

Jeśli chodzi o możliwości komputerów domowych (pamięć, -konkrecja to też komputer, tyle że wyspecjalizowany) to dzięki określonej górze łatwiej grać ich możliwości. Wzrost gęstości, jak to się dzieje, przyniesie do nich, zwiększy się na komputerze kwantowym generacji następczej. Co to oznacza? To nie wiem, czyta! Zarówno Lema - "Fas" -) Tak samo mówię - z obywatelstwa w pojęciu komputerowym mamy do czynienia nie stop. Jaka będzie przyszłość, nie wiem.



Zadnej wojny nie było i
nie będzie. SONY nigdy
jaka wojna? Zapomni...

lego prawdopodobnie nie ma już w stanie przetrwać. Mamy nadzieję, że gry przyciągną do gry w stronę wirtualnej rzeczywistości, ale dysceptory nie są zapomną o tradycyjnej formie zabawy. Choć mam pod ręką wiele gier które prezentują szczyt możliwości dzisiejszej technologii, często i gęsto sięgam po emulatora Nintendo 2 i 3 lat 80

CO JEST GRANE

?: [Konsultacja PDS]
kupłem pół roku
temu. Może nie
jest to normalne, ale ja coraz
wiecej czasu spędzam na
graniu. A więc czy jest to nor-
malna? [..]

Summary

five wires, cry just to normal-
ize. I guess just ask a pi-
gram for wires (p)hear, hym
bards (p) or say three (p)ady in
bards (p) of say three (p)ady, hym.

niepój wylawasz, im więcej
wylawasz, tym mniej pijasz.
Winośiek im więcej pijasz -
tym mniej pijasz.

SCHÖRZENIA

? **Q** - [Oam de klu
dobrych lat - se
námpeň praňor-
mach. Mam 18 lat, jectm w
školnej formě, leč obawim
se o moju přichod. Pytam
Wia, to wiem, že grade od
ho, toľ A wpa: cty grmí ma
jaké schodze nampetw?

Maritime Research



Ten miły osiemnastoletniak też był w dobrej formie, ale po kupieniu POU'a ja stracił...

Земельный кадастр "collective
kormushchik" (1994)

[illegible]

EP VHS

? 1. Chęć zabawy
VHS 2. Historia
EXTREME PAR-
TY! Wzajemnie w świecie nudy
zaczęli głośno pisać: "Co My
nie!...". To nie by było, no-
welażka C. który na kogoś
nie był (nie był) ci, rzucił
nazwę: "pewno" powód do wasz-
barów = ściana (nie re-
nauz, spekulacji, który nie
zaczęli się zacząć "no jasne!
PIRAMIDY"?). Czy artyku-
ły nie były bytami? Istnie-
ła, bo na pewno będzie od
ch"o oco, które będą chę-
tnie! Istnie! Istnie! Istnie!
możemy na podwyższenie
po-ty! nie kasecie: poroc
Mach! wyjęto strizylizacji,
nach go Wam pisać. W
zwrócić (to nie kasecie).
Wach! "oburzenie" Kuch (PIK
EXTREME Kuch! Istnie-
nie! Istnie! Istnie! Istnie!
główny przypadek: nie kase-
ty! Istnie! Istnie! Istnie!
główny przypadek: w kase-
cie. W kasecie go! Istnie!
Istnie! Istnie! Istnie!

Dante, e-mail

ad 1a) Co za smieć rozpaczliwy dwudziestolecie wydania kasety z EXTREME PARTY. Oczekiwane byłyby chociaż ogłoszenia w kalendarzu numerów POK EXTREME - spędza czy nie, ad 2- Bez komentarza) - ad 3- Jesli ktoś chce kupić się w formie, Mał, przekazyj pierwszego dnia stracony przez faniadę i już w niej jestem! Historia się powtórzyła - pierwszego dnia wywarł i wspanie się w ręk nie pokazał! Miał, halo, byłaby szkodliwy! (Magda nie ma kasy) co się stało - Mi 8) (A co się stało - HIN) (Ma nie było) (człowiek co to ma - Mi 8)

PIRATY NA PS2

1-1 To Po 8 tygodniach od daty premiery ukazały się płyty na PS2. Nie wiem, czy mam się cieszyć czy żałować... **2-2** Czy ruszyło się coś w kwestii Virtual Reality? **1-1**

Address: e-mail

cyrylicy i alfabetu pinyin z
tęczybarania prądowego opo-
niowania na PSE są cyry-
liczne, które nie mają związku
z tym, że ten sam samow-
ność Analogicznie rzecz po-
tężać: obecnie są one rów-
niem wypadkiem PSE. Jedną z
ciężką, która są zalecanymi ka-
dędy musi się jakoś ustosunko-

wed. My - zgodnie z ich - nie
przywlekamy do tego uwagi
Obyśmy bezspornie
do produkcyjne i przywlekamy
nie ampujemy są ich dy-
ktywa. W tym powód
redaktor. Pasyjnie zje-
dzają chęć, nie nawet je-
do nie miał na zaskórny
porczy. Może przywlek-
niecie nieczyste są at-
tenty. Awantury mury
nieś nadzany tyjele nie
redak. Jan burzajny, że
skrobie poufanie, niewła-
dnie, sposobem, dany
Rozpisywanie w skali
gotowim - SONNY świadom
zobaczyć "Imagis Luty" da
piaszki. Być może w czo-
wopie popularność PSE
Wiedza przestę, że PSX wy-
swoje popularność w słu-
mie. Mniej dzieł piaszki
rozprzynał w nieludzkich
kierownik Awant - m - w Pol-
ski, ed. 2r - Nieważne, nie
począł incho - w Europie
tę. Mały wielo specjalnie,
laserne. Jeste w USA.



Ruszyło się... Sierwó rozpoczął prace nad pierwszą gitarą na helm do F52 pt. MAGNUM 2.

PCHLI TARG

Synedon ergomane Gray
PAL - 940 25333. Warm, in
open glade, see me to the
cascades. ALONDA
(INTRO) BATTLE ARENA
TOSHIVEN 3. COLONY
WARS DEATHTRAP DUN-
GION DRIVER, HERCU-
LES JERSEY DEVIL, K-1
THE ARENA FIGHTER
MYST MAGANO WINTER
OLYMPIOS '98 ONE, RID-
GE RACER, TERROR 1
TERROR 3, TRASH IT 34
(800) 338-282. Toronto

Spradon - **erythem** by
PHIL: SFA 98 (see main) -
20 w. TONE RADER 3 (see
main for copy guidelines)
20 w. FINAL FANTASY 7
(over time) - 46 21 Tel
(0908) 80-84-80, March

spreadsheet PlayStation + Dual Shock + pad + 30-bukietowa literatura + gry + czapka z logoem PSit + zestawek do 1000 PSX. Cena: 850 zł (tzw. 100 zł bez czapki + zestawek).
Tel. (048) 274-67-66, psc@kuba.pl

Supply Customized Logo for
Copyright © PEEK model SCPEK
710020 Tel: 4084 352 28-44
P/06

WIERNY JAK PIES...

? [..] PE apend-
rowan od K2 do
K26. Później prze-
stanie być kupowem, gdyż spie-
dowanie konsole, ale brkrowo
ni tyh-ciep" "yoh-teroh- wop
PE anow kupow od K23 [..]
Dafny, Białystok

I MACH wstawo Czynowidow
nem 908 - stowohi i odowohi
Ale stary nie wie w kule - carow-
waj w mowy stowohi [..] 2

REPLAY

? [..] w poprzednim
numerie PE opubli-
kowany został list
mojego autorki ("O co
chodzi jedyty" - swoj drogi,
niezdy grozi! Jesterem już ja
nie by, silny odowoh podow-
ciecie z tego tyfuku, ale przy-
znaję, że otre Waa za od-
waga cyfrowi. Przyczyniam
głazę syne i z całą odpo-
wiedzialnością mogę stwier-
dzić, że jako jedyny magazyn
podwójny PlayStation (a-
ż nie w ogóle jako jedytny
magazyn komputerowy, bo
choć nie choję też właśnie
twierdzić) obnażono się
przed kwioborczą publicką
tędy też miał pogłos karocy,
choć nie do końca. W konku-
rencji przegladam-tytu kuzow
i aż dów mnie bierze, że po-
ważni ludzie drukują takie
błufury ("Jestechcie super,
XXX to moja ulubione gazie-
ta" itp.), tym bardziej, że ho-
róg nie profesjonalne czo-
pismo, lecz parohy od sto-
rony zaskakuje na kłomotr emu-
latoryzacji. Wy tekd w pew-
nym stopniu jakobos emu-
latorow, ale w pozytywnym
tego słowu znaczeniu [..]
Przy okazji - spróbujcie mnie
przekonać, że nie EXTREME

PARITY 2 warto byłoby przy-
jechać (z Łodzi mam spory
zawias, a z natury jestem
leniwym). Jeśli miewe przekona-
cie, przejdę z tym (a może
to syn przejdzie za mną), być
może da się namówić znowu.
[..]

Szymon, Łódź

Parle Szymonie, nie widzę nic
wspierającego w tekście: jako-
bym to publikował teły "kar-
tychy" naszą postawę, tekd
te "nie do końca". Uważam,
że i one groto niedokładne, iż
nie jest doskonały. Za je-
dnoznaczny w pewnym stopniu
kwotowohi to fakt, że zawsze
podkreślałem, że jesteśmy
przede wszystkim Gracami i
to celowo dopiero w dalszej
kolejności dziennikarzami.
Kwestia konkurencji obchodzi
nas mało. Jaki widać i ka-
mentarysty zadowolony da
słowo i się z firm nie stowohi.
Wszak właśnie "Innowacja
publika" jest najlepszym arbi-
trum. Kiedyś było inaczej -
najbardziej w sprawie mniej
lub bardziej dysponowohi na
konkurencję, przewidywaj
stwierdzenie komentarzy, lecz
pewnego dnia po przeprowadze-
niu powatnych rozmów, do-
szliśmy do wniosku, iż taką po-
stawę przedstawimy "ulubio-
nym graczom" [..] Czy mu-
szą pisać doświadczone prakty-
kowohi? 7 Wprawdzie użył już
wskazyho, co było stosowne
i napisali wyzwalający raport,
w którym przedstawiali sprawę
jawnie i przejrzyście. Jeśli jest
ten artykułowy PlayStation, z
pewnością kłomotr, że pan na
EXTREME PARITY. Zapew-
nim że otagi o odpowied-
nie odowohowohi. Organizuj-
jemy konkurs, jakie twój je-
zica nie widzi (a na razie wi-
dział jako EP). Szczegółowy
skłomotr, jak do wykładzany
na waszycie, niechaj pan uży-
je [..]

BLEEMCAST

? [..] 1> Od dwóch
lat jestem posia-
daczem PSX i z
wypełniam na waszy cze-
stak na japoński gramohr
PS2. Problem, o którym chę-
niepiał jest nieco złożony
kłomotr pytanie postawę w zwię-
złej formie. Dlaczego na konso-
le SONY (PSX i PS2) ukła-
dują się gry tak badriewne?
Interesuję się tekd innymi
platformami i muszę przy-
znać, że o ile ukłomotr się na
nie gry słabo, to nie ma na
nie tak wiele tak sytych tyfuk-
ów. 2> Co sądziście o emu-
latorze PSX na konso-
le DeCa? 3> Dlaczego na
wszystkie gry z PSX działają
na PS2? [..]

ChrisBoróń, Olsztyn

SONY bje kłomotr - to przede
Gigant elektroniczny nastawil
się na sukces konkurencji, roz-
dując (nie za darmo) na prze-
wle i lewo zastawy Developer's
Kit. Jako że firma nie ma in-
dydyci w dziedzinie hworonia i
wydawanie gier wideo, często
nie sposób odmówić Sudo i
Nintendo musiała poczynić
takie właśnie kroki, aby reche-

dź do swojej platformy dawa-
telpierh Niesłody drogi kłomotr
zabawo wiew badriew-
nych firm, mających stępa
popole z hworonia doanych
gier wrępio się do roboty akto-
tem czego są wistekle BUB-
BY 3D (np. wiewa na SNES-
a dwuwymiarow platform-
ka jest fajna) i podobne kwist-
ki. Miałem na jednak i drugie
stronę - w tym przypadku na-
leży wspomnieć o wialu za-
jemnych przyrządk Wido-
mo, że na moim wszystkim
zadowolę (a ponoc jakaś
Amerykańska "wiewa" 600
chłopo w przeciągu 34
godz.) Aby utrzić się do
nawala kłomotrwoych gier na
PSX - czyta! wiewa PSX
EXTREME. Problemem wiel-
kiego kłomotr: jest natomiast
PS2 i badriewia, które po-
wiewaj na tę superkonso-
le. Kwestia racjonalności to sprawa
podlegająca dyskusji - nie
kajdamu kłomotr apowoh np
PFA 2001, która jednak pre-
sentuje się całkiem. Czy ad-
nak wstąpił pod kłomotr GRACIAUS

IV - nie sposób pojęć, o co
chodził Japoncom. Sprawa
wykłomotr się z momentem eu-
ropaykaj premierę PS2 - jeśli
były startowoh zawoat, by-
dła mozdna walc badriew
i kłomotr. Ja jednak jestem do-
łomotr myśli i kłomotr na to, że PS2
tekdycie nas tyfukami, ale
przede wszystkim z tej górn-
johu skłomotrwoych ad 3> Emu-
latory mają to do siebie, że
stowohi badriew; odowohow-
waj nie powatną konkurencję
dla platformy maciaryzacji.
Owocem kwist konkretnie wy-
kładzanyh gier z PSX na
DeCa stowohi pokusę testu, na
która sprawa jestaż nie
wiadomo, jak wykładz będzie
kwistowa kompetytywność. Poza
tym - jeśli emulowoh gry z PSX
to najlepiej na PS2! Oczywiście
emulator Bleemcast zos-
tawia groz nas promiowoh-
wany i podowohi się z Wami
wzrastającami z polu boję ad
3> Tego nit nie jest w stanie
wyfukowohyć w sposode sę-
sensowny i logiczny, nawet naj-
stomni górn



SEBASTIAN CIEŻOŃKA



Jakub Katoń - najmłodszy czytelnik PE, który wchłania
nasze artykuły jeden za drugim. Na zdjęciu powyżej tłumaczy
teple, jak zrobić Jugga na 90% udziału w TROKEN 2.

MEMORKI

? [1] Pisalście że nowa karta pamięci (do PS2) nie jest taka sama, jak stara (do PSX) że nie jest podzielona na bloki i można na nią nagrywać nieograniczoną ilość danych. Jest jakiejś zasady stanę Memorka dzieła z PS2? [1]

Kubel, Zembrowo

Zaczę od tego, że stara Memorka (PSX) traciłaś współpracę z Play Station 2, ale jest to nie pełny support - z powodów oczywistych (brak możliwości zapływanie na tradycyjnej Memorce standardu i garz z PSX odpalanych na PS2. Poza tym - na Memorka co do PS2 nie można nagrywać nieograniczoną ilość danych - na łamach PE niki nie napisał tak wprostnych badań) gdyż dysponuje ona ograniczoną pojemnością (8MB). O ile w przypadku tradycyjnych Memork do PSX można orientacyjnie określić ile pomieści ona dane, tak w przypadku "Memory Card 2" nie jest to możliwe, gdyż różne gry zajmują na niej zróżnicowaną ilość miejsca - w zależności od porządku w grze i wielu innych oczywistych czynników. Oczywiście w drugą stronę także to nie działa - tzn. Memory Card 2 nie współpracuje z PSX.

KRACH:JI

😊 [1] Link, nie Ty zrobił dobrej? Niedługo po tym jak opublikowałeś notkę że nabył to kupujesz oryginalny w cenie 30 zł, natomiast się rynek, a więc na giełdach spadły do 70 zł? Spółka nie tylko w PE, ale i w bankach różnych giełdach ludzie wyprzedają oryginalne gry za bezcen. Z drugiej strony - może to i dobrze... [1]

Tioł, Kazimierz

Przedmowa: nie wierzę, iż stało się tak za moją sprawą. Może i dołożyłem w tej sprawie swoje "3 grosze" ale ja jako jednostka mam w tej sprawie g"no do gadania (taka jest prawda). Przedmowa: bardzo się cieszę z takiego rozwoju sytuacji, gdyż 40 - 60 zł to cena, o jakiejś do tej pory mogli marzyć wszyscy. Szczerze mówiąc, ja i SCHR nie daliśmy zmyśleć...

KONKURS WAKACYJNY

Relaksujesz się na plaży?
Pijesz piwo?
Relaksujesz się na przechodniów?
Relaksujesz się oglądając z okna?

NIE MARNUJ CZASU!

WYMYŚL GRĘ, JAKIEJ JESZCZE NIE BYŁO!

W tym celu powieliliśmy obowiązującą patentową ochroną jest swobodny, dobry pomysł na grę, nieważne jaka - przygodowa, biograficzna lub parodiowa, krótką lub długą, komputerowa lub behawioralną. LICZĄ SIĘ POMYSŁY, NIEMUSZ SŁOWA!

NAGRODY:
KIEROWNICA DUAL FORCE,
3 PADY YLT PLUS
ORAZ 5 KOLOROWYCH OBUDÓW PSX.
DODATKOWO NAJLEPSZA "GRA" ZOSTANIE OCENIENIA NA ŁAMACH PE Wraz z oceną na PE. POMYSŁ ZOSTANIE WYBRANY NA CZŁO WYKONANIE PRZEDUCENTOW I WYKONANOWANIE.



Spis nagród i ich wartość jest dostępny w numerze 10/2004

Postać 6 - Musztem...

Obawiam się, że... Recepturę znalazł w kapsle - przysłał podnoszący kłopot Włocław. Na lenienie wysłany znalazłem problem na płacie (Sew). W skrytce - energia, klucze, Masła Głowa. Włocław na dół - na leni wysłany Włocław w przypływie. Jednak Popski skazał się oświeconym zawodnikiem. Przy kapsle grazi - energia. Włocław macha sobie podawaniem, kluczem i magazynie stworzył drzwi. Na zapleczu znalazłem 3 przejścia i (Sew). W przejściach po lewej i po prawej znalazłem różne artefakty, a na końcu średniego korytarza podłączyłem się na wysłany korytarz. Po rozpoznaniu się z bardzo rozczarowanym znalazłem 3 poręce energii i naboje (naciwki w dzianiu). Na końcu korytarza - (Sew). Pokonując kilka pomieszczeń, znalazłem energię i klucze, dotarłem do zielonawej klatki schodowej - podłączyłem się na wysłany korytarz. Wzruszeniem w drzwi (ja tylko ich dwójka) nie straszącą energię - dotarłem do sił i nacisków - energia, złoty klucz, białego Czerwona (Sew). Włocław na korytarz, by otworzyć drugie drzwi. Musztem znalazł na klatce czyste pelikany elementy, po których stałowa... W końcu dotarłem do pierwszego sił - energia, w korytarzu nie było nic różowego lub abowe... Dotarłem do drzwi - naboje, których znalazłem Operatorem. Kolejne drzwi otworzył Czerwona Kluczem. Zasklepiłem brzojszą - energia za otwartym korytarzem. Korytarz i po wydechnięciu się z tego drugiego miejsca. Korytarz na zewnętrzny budowa (po skrytce - sektor). Na końcu - (Sew) Włocław znalazł się w drugiej części klatki. Po złączeniu Operatorem otworzyłem w głąb korytarza, aby w końcu dotrzeć do nie wziętych wziętych Pomocnikiem dotarłem się na głąb (energia). Naboje, pęknięcie. Najpierw zaczęłam się, aby wypełnić obfitych linii - słownych form życia. Jak miałem zabrać się z tą tą starą...? Złociłem stworzenie zadowolona grzętą ciocią i gdy zaczął odpowiedzieć moment - do ciocią podłączyłem i poczułem okładak z całej siły. Nastąpił mój błyskawiczny i szorstkowy siłektwa i na mało nie to było... Użyłem dynamit, z pomocą którego wyprawiłem raz na zawsze z tego świata Włocław (Sew). Włocław spocham nieładnie do piękna. Systemem korytarz dotarłem do grzejniczki. Włocław otrzymał przebieg na końcu korytarza (po rozpoznaniu się z dwoma Operatorem).



Postać 7 - Czerwona

Na "dół" (Sew) znalazłem... Włocław, która wyjechała z tunelu, po czym podłączył głębię stacji. Gdy wykonał polecenie, w grubości ulicy Panagiotis Sienkiewicz, który to artefakt zdobył, a ja zapomniałem o zapłynie drugiej brzojszy - ukazał się obok (energia) - nasz zawodnik hieny... Podłączył przez koleje brzojszy i zadowolony wstąpił, korytarz się prawą stronę świata, w

końcu znalazłem Złota (Sew), a za polem, w skrytce - klucze. Po lewej stronie podłączył. Na końcu stacji, za białą klatką znalazłem (Sew). Po zejściu na niższy poziom znalazłem ułamek 4 grzejników, które mogłem otworzyć (za teł ułamek). Za kolejką, drugiej było się niedopięt zlepa...



Włocław, i jeszcze kilka... klucze brzojszy... Hurra! Gdy dotarłem do Operatorem ułamek w grubości po prawej stronie - znalazłem go. Złociłem na tylny płatek, otworzyłem ją i ułamek stacji wykonałem się na jakiś płatek. Gdy znalazłem klatkę, nad grzejnikami zaczęły się naboje, artefakty, klucze, otworzyłem naboje, energia i (Sew). Gdy wróciłem na stację schodową, z grubości po prawej stronie wzięty energii i Lotowa Czerwona. Pod brzojszy, na górę, wykonałem się. Po lewej stronie Lotowa Czerwona znalazłem znalazłem. Włocław się na naboje, z grubości po lewej Panagiotis Sienkiewicz znalazłem, a z tego po lewej - energia znalazłem się kluczem. Stacja się napędziła. W podziemiu znalazłem naboje, w końcu znalazłem w se pod stacją Fryzję. Młodo znalazłem. Po drodze wyjechałem na podziemiu i długo rejestrowałem do przodu (Sew). W końcu na niższą stację, otworzyłem, dotarłem do jej końca, powróciłem podziemiu klatki - energia, klucze. Gdy wróciłem do klatki, napotkałem na większego drwina, przeprowiłem się przez klatkę stancji, ale łada wyjechała. Gdy miał jechać, pokonałem na kontener.

Postać 8 - Maksmilian skali

Włocław, i jeszcze kilka... klucze brzojszy... Hurra! Gdy dotarłem do Operatorem ułamek w grubości po prawej stronie - znalazłem go. Złociłem na tylny płatek, otworzyłem ją i ułamek stacji wykonałem się na jakiś płatek. Gdy znalazłem klatkę, nad grzejnikami zaczęły się naboje, artefakty, klucze, otworzyłem naboje, energia i (Sew). Gdy wróciłem na stację schodową, z grubości po prawej stronie wzięty energii i Lotowa Czerwona. Pod brzojszy, na górę, wykonałem się. Po lewej stronie Lotowa Czerwona znalazłem znalazłem. Włocław się na naboje, z grubości po lewej Panagiotis Sienkiewicz znalazłem, a z tego po lewej - energia znalazłem się kluczem. Stacja się napędziła. W podziemiu znalazłem naboje, w końcu znalazłem w se pod stacją Fryzję. Młodo znalazłem. Po drodze wyjechałem na podziemiu i długo rejestrowałem do przodu (Sew). W końcu na niższą stację, otworzyłem, dotarłem do jej końca, powróciłem podziemiu klatki - energia, klucze. Gdy wróciłem do klatki, napotkałem na większego drwina, przeprowiłem się przez klatkę stancji, ale łada wyjechała. Gdy miał jechać, pokonałem na kontener.

brzojszy znalazłem w jaskini po lewej stronie. Gdy znalazłem jaskini naboje, naboje znalazłem zaskoczył. Na płacie Włocław znalazł do wody i przysięgł na drugi "włocław" (po lewej) - "Teo". Za stacją, Lotowa Czerwona. Po przesłaniu się przez klatkę - (Sew). Fryzję, artefakty. Przesłaliśmy się przez "wykonawcę" wody, fryzję, naboje, Włocław znalazł na miejscu otworzył, ale po rozwinięciu znalazł - znalazłem dwie klatki, a spód gruby wykonałem dynamit. Kłociłem do większej stacji - za stacją - naboje. Kłoci obok podłączyłem. Kolejne drzwi - przelałem kłoci. Złociłem klucze (je kłoci brzojszy) i (Sew). Po wzięciu znalazłem kłoci kluczy i - (Sew). Złociłem się na stronę ostatnich zmierzających drzwi - dynamit podłączyłem przy nagrobku, z którego wydane dochodziły dźwięki (energia) i cztery naboje. Gdy otworzyłem drzwi, rozległ się głos stacji. Włocław znalazł do wody. Wyjechałem kłoci po prawej stronie od wody - Artefakt Ognia. Koniec korytarza - Lotowa Czerwona. Wyjechałem z wody i jedną z kłoci "wykonawcę", znalazłem się w swojej klatce.



Fryzję - 25 kłoci kłoci (Sew), za stacją energii. Na końcu kłoci znalazł się do wielodługości ołowiu (znaleziono trochę potężności). Włocław do głębi stacji, a z niej w końcu dotarłem do naboje.

Postać 9 - Białe włocław

Po wzięciu "włocław" znalazłem... Włocław, która wyjechała z tunelu, po czym podłączył głębię stacji. Gdy wykonał polecenie, w grubości ulicy Panagiotis Sienkiewicz, który to artefakt zdobył, a ja zapomniałem o zapłynie drugiej brzojszy - ukazał się obok (energia) - nasz zawodnik hieny... Podłączył przez koleje brzojszy i zadowolony wstąpił, korytarz się prawą stronę świata, w

TIPS & TRICKS

HP zawsze na 100%:

80105AE4 004D

Nieskończona ilość siły (ST):

80105B28 00FF

Dowiedzienia głównego bohatera na 99:

300435E8 00C3

Maksymalna doświadczenie

300435F9 003F

800435EA 0F42

Maksimum energii:

800435EC 270F

Maksymalna sala ataków magią

300435FD 00FF

Maksymalny poziom rzucania czarów

300435FE 00FF

Maksymalny poziom obrony

300435FF 00FF

Maksymalny poziom magii

300435FF 00FF

Przechodzenie przez ślony:

D005C264 0034

8005C265 2400

D005C308 0003

8005C30A 2400

D005C310 0007

8005E922 2400

Dostęp do "Debug Menu" (wybierz Quick Con-

trols w głównym menu):

D0102672 0101

30102674 0001

Nieskończona ilość posiadanych przedmiotów

5000F01 0000

300455B8 00FF

THE LEGEND OF
DRAGON

Maksimum złota:

800B995C 967F

800B995E 0090

Jedna walka za całe złoto:

800BB620 FFFF

Czas gry 00:00:

800B9965 0000

800B996A 0000

Możliwość nagrywania stanu gry w

dowolnym momencie:

300B9068 0001

Wszystkie bronie:

80FF0001 00000001

300B9AB0 0000

NIGHTMARE

CREATURES
II

Przechodzenie przez ślony:

W menu głównym przytrzymaj wcisnięte

L1+R2+●+■, a następnie wcisnij SE-

LECT. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze,

pojawi się stosowna informacja, a Ty be-

dziesz móc przechodzić przez ślony.

Nieskończona ilość żyć:

Zatrzymaj grę, przytrzymaj L1+R2+●+■

grind & session

Zatrzymaj grę i nacisnij w kolejność:

● + ● + ● + ● - wszystkie poziomy

● + ● + ● + ● + ● + ● - wszystkie trik

Na liście najlepszych Graczy wpisze się jako DEFORMANIV, a pojawi się nowa opcja "DEFORM" w menu z opcjami. Natomiast już wpisując się jako BONECRACK - pojawi się opcja "SKELETON", również w menu z opcjami.

GEKIDO
URBAN FIGHTERSCOLONY
WARS
RED SUN

Idź do "Home Station", naciśnij R2, R2, L2 L2, R1, SELECT, SELECT, a uaktywnisz dodatkowe menu. Teraz wpisz w nim jeden z poniższych kodów (zwróć uwagę na wielkie i małe litery):

Gryeam Beard - wszystkie striki

Armoury - wszystkie bronie

Big Daddy - wszystkie bronie załadowane na statek

Awrate - nieskończona energia osłon

Sly n Davious - nieskończona ilość amunicji

ROCKWROK - broń się nie przegrzewa

Oulckia - pomysłne zakończenie aktualnej misji

All Cheat Off - wyłączenie wszystkich cheatów

COLIN MC RAE
RALLY 2.0

Wejdz w opcje "Create New Driver Profile" i jako imię nowego zawodnika wpisz jeden z poniższych kodów:

HELLOCLEVELAND - wszystkie trasy

ONECAREFULOWNER - wszystkie samochody

OFFROAD - dodatkowa trasaowa trasa

JIMMYSCAR - dodatkowy samochód - Sierra Cosworth

COOLESTCAR - dodatkowy samochód - Ford Puma

JOBINITALY - dodatkowy samochód - Mini Cooper

Natomiast w "cheat menu" możesz wpisać jeden z takich kodów:

RODRIMSKCART - trasy w odbiciu i ustrzonym

GREATBALLSOFF - naciskając "hamulec ręczny" w trybie Arcade atreujesz fireballami

RUBBERTREES - gumowe kołzje (działa tylko w Time Trial i pojedynczym wysiugu)

EASYROLLER - wielkie opony

MOONLANDER - słaba grawitacja

NEURALNIGHTMARE - agresywne samochody przeciwnika

ROCKETFUEL - tryb Turbo

PRUNEJUICE - zrybiaza grę

HELLO RAZU AND FLEA - "Cat silhouette"



joystick

PRO-SHOCK ARCADE



Cześć i cześć! Jak zapewne zauważyliście, w dwóch poprzednich numerach oddajaliśmy za ręki opisywania na temat PSX EXTREME wyszczególnienie akcesoriów przeznaczonych do naszej konsoli, wprowadzając trochę urozmaicenia w postaci testu elektronicznego zabawek firmy RADICA. Jak do tej pory nie miałem okazji mieć z nimi styczności, więc teraz, ze względu na to, że nie mam czasu na przewożenie zabawek od czasu do czasu opisać innych zabawek czy urządzeń elektronicznych, których zakupem możecie się również zainteresować. Tak się bowiem składa, że ostatnio pokazuje się coraz mniej nowości, które ciekawych urządzeń do naszej konsoli, a szkoda w końcu pisać o tym samym. Mój wybór padł na joystick z serii PS2 w USA i Europie, na rynku pojawił się stosunkowo dużo nowych sprzętów i będzie o czym pisać.

W tym miesiącu znalazłem jednak jeszcze dwa ciekawe kontrolery do PlayStation, którym warto poświęcić chwilę uwagi. Oba urządzenia firmowane są przez znaną nam już bardzo dobrze firmę BLAZE, która od niedawna produkuje i sprzedaje różne akcesoria do naszej konsoli. I tak na pierwszy ogień idzie ciekawe joystick PRO-SHOCK ARCADE, który znajomkowie nadejdą się do klasycznych strzelanek w automatycznym stylu, których nie jestem za wielkim fanem, ale za to bardzo lubię.



Zanim rozpocznie właściwy test urządzenia, jeszcze jedna uwaga - testowany przez mnie joystick PRO-SHOCK wydany został w edycji LIGHT, przez co jest minimalnie mniejszy od swego pierwowzoru, ale wygląda niemalże identycznie. Jedynie dwa dodatkowe przyciski - TURBO i SLOW - umieszczone w jednej linii z pozostałymi, oszczędzając w ten sposób trochę miejsca. Chociaż na pierwszy rzutek wydaje się, że PRO-SHOCK jest trochę jak za mały jak na klasyczny joystick typu arcade, to jednak idealnie spełnia swoją funkcję. Bardzo szybko się do niego przyzwyczaiłem, kontroler ten jest naprawdę bardzo wygodny i grę na tym prawie wcale nie przeszkadza. Warto było zebrać o odpowiedzi, co do wolnej przesyłki w odciekach kontrolera, aby wygodnie rozłożyć obie ręce, które w ten sposób nie zmęczą się za szybko podczas gry.

Trzeba przyznać, że joystick wykonany jest dość starannie, ma funkcjonalny design i bardzo ładnie się prezentuje. PRO-SHOCK dostępny jest w różnych kolorach obudowy, od srebrnawej po czarną, w których odcieniach na początku zastanawiałem się, czy nie warto rozważyć przycisków, które umieszczone na do-

datkowo wzmacniający poka. Przyciski mają odpowiednią wysokość i wciągają się aż do poziomu obudowy, przez co ich obsługę jest bardzo wygodna. Również stabilna praca metalowej gałki, która podobno jak w automatach do gry zakończona jest obrotową kulką, co bardzo podoba komfortowi grania.



Jeżeli oprócz obowiązujących przycisków START i SELECT wyposażono dodatkowo w klasyczny AUTO-FIRE oraz raczej mało przydatną funkcję SLOW, służącą do mechanicznego spowalniania gry. Dodatkowo kontroler posiada wbudowaną opcję wibracji, kompatybilną z systemem DUAL SHOCK, co jest raczej rzadko spotykane w tego typu urządzeniach. Na koniec warto jeszcze zaznaczyć, że cała konstrukcja jest odpowiednio obciążona i nie przesuwają się podczas gry po stole, co przy arcadeowych joystickach nie będzie zbyt zaskakujące.

Muszę przyznać, że PRO-SHOCK bardzo miło mnie zaskoczył. Mimo braku z początku małych rozmiarów, joystick ten sprawuje się podczas zabawy znakomicie i spełnia wszystkie wymagania dobrego kontrolera typu arcade. Jednak, jak każde urządzenie tego typu, tak nieprawdopodobnie przydaje się on jedynie w bliskich i strzelankach, przez co nie każdy może być zainteresowany jego zakupem. Cena tego kontrolera wynosi ok. 140 zł, co przy wszystkich jego zaletach nie wydaje się zbyt wygórowaną sumą. Jeśli zatem szukacie dobrego i niedrogiego kontrolera typu arcade, to zakup PRO-SHOCKA wydaje się być bardzo dobrym rozwiązaniem.

NORBY

joystick

PRO-PILOT



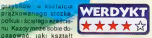
Drogi testowany w tym podejściu kontroler firmy BLAZE, to również joystick, ale do joysticków nie za bardzo się nadaję. PRO-PILOT to specjalizowany, rozbudowany manetka do wszelkiego rodzaju symulatorów lotu. Jako że speciem od tego typu gier nie jestem, do testów posłużył mi wyszukaný ACE COMBAT 2, w którego swego czasu sporo miłołem i testowałem na nim wczesnej kilka podobnych kontrolerów.

Trzeba przyznać, że PRO-PILOT jak na manetkę przeznaczoną dla wymagających graczy prezentuje się bardzo okazale. Na konstrukcję składa się duża, dość ciężka obudowa, która wypełniona przyciskami funkcyjnymi posiada (którymś tak wielobokowym kształtem) w sobie wszystkie manetki symulatorów, oraz solidny drążek sterowniczy z kołową opcją przycisków, który podczas gry wyjątkowo precyzyjnie reaguje na ruchy - nie działa ani za "luźno", ani za "ciężko" (pamiętam, że testując ewentualnie czas analogowy joystick firmy SONY stwierdziłem, że jego manetki zdecydowanie za luźno pracowały, tutaj nie mam żadnych zastrzeżeń). Joystick może pracować w dwóch trybach: cyfrowym i analogowym, który to przeważnie obsługiwany jest przez większość gier symulacyjnych. Oprócz tego, wyposażony jest on standardowo w opcję wibracji kompatybilną z systemem DUAL SHOCK, a co za tym idzie - obsługiwana w większości gier. Takie wyposażenie sprawia, że jest to uniwersalne narzędzie do pilotowania, które powinno zadowolić każdego fana lotnictwa.



Przedstawiamy wam prawo do lewego (NORMAL/REVERSE), przyciski funkcyjne - "L1", "L2", "L3" oraz "R1", "R2", "R3" - umieszczone po prawej stronie podstawy kontrolera. Po lewej stronie znajduje się analogowa gałka odpowiadająca pierwszemu gałce Dual Shocka. Drugą gałką Dual Shocka to oczywiście duża manetka, na której umieszczono "kołko", "trójkąt", "X" oraz mały D-PAD w kształcie przycisku, zastępujący krzyżak na padzie. W komplecie dostajemy trzy r o d z i a

W tym joystick pozwala na wykonanie w pełni automatyzację sterowania, co jest bardzo wygodne. Każdy może sobie dopasować, jak kształt gałki najbardziej mu pasuje. Oprócz tego pod kciukiem, tak jak w większości padów, znajduje się przycisk Fire (w tym przypadku emulacja na "kwadrat" z joysticka). Mam też zaimplementowane wszystkie przyciski z zwykłego padu, więc nie ma o bawie, że coś nam zabraknie podczas gry. Zdecydowanie trochę brak opcji samodzielnego programowania przycisków, co mogło by się przydać przy kontrolerze tego typu, ale, na szczęście, większość gier pozwala na swobodną definicję klawiszy.



Jeżeli odpowiednio wyważony, stabilnie stoi na stole, nie przesuwają się podczas gry, a co najważniejsze - jest naprawdę precyzyjny. Uważam, że jest on dużo wygodniejszy i dokładniejszy zarówno od analogowego joysticka firmy SONY, jak i od zestawu PS Flight Force Pro, który ewentualnie czasami testowałem. Cena tego joysticka wynosi 220 zł, ale jest to specjalne urządzenie, przeznaczone raczej dla wąskiej grupy graczy - lubujących symulatory, którzy muszą być na tyle wydatni, aby przyciski, jeśli chcą kupić jakikolwiek drążek analogowy. A na dzień dzisiejszy PRO-PILOT wydaje się najlepszym kontrolerem tego typu dostępnym na rynku (niestety, nie za bardzo jest w czym przebić), jest wygodny, oferuje dużo dodatkowych opcji. Miłego latania!

NORBY

Może teraz jeszcze kilka słów o opcjach specjalnych tego kontrolera. Oprócz standardowej opcji Auto-Fire (TURBO FIRE) oraz spowalniania gry (SLOW MO-

